

Beat

#218 | 03-2024

23 GB
SOFTWARE
DOWNLOAD

VOLLVERSION:
BITWIG 5.1 STUDIO
8-TRACK*
VOLL-MODULARE DAW



IM WERT VON
99 €

► **G-FORCE IMPOSCAR 2***
DER WILL NICHT SPIELEN,
SONDERN BEISST!

IM WERT VON
129 €

► **HYPER VOX***
55 VOKAL-BÄSSE, SPRECHENDE
SYNTHS & SINGENDE PADS

Vollgas:

17 GB Vocals, Drums & FX

für Reggae, House & Techno

SCHNELLER PRODUZIEREN

SYNTH & DAW CONTROLLER

PLUG-INS WIE HARDWARE STEuern
16 GERÄTE FÜR DICH GETESTET



MINIFREAK 2.0
WAVETABLES &
SUPER-UNISON



INTERVIEW
IM TALK MIT
MORITZ VON OSWALD



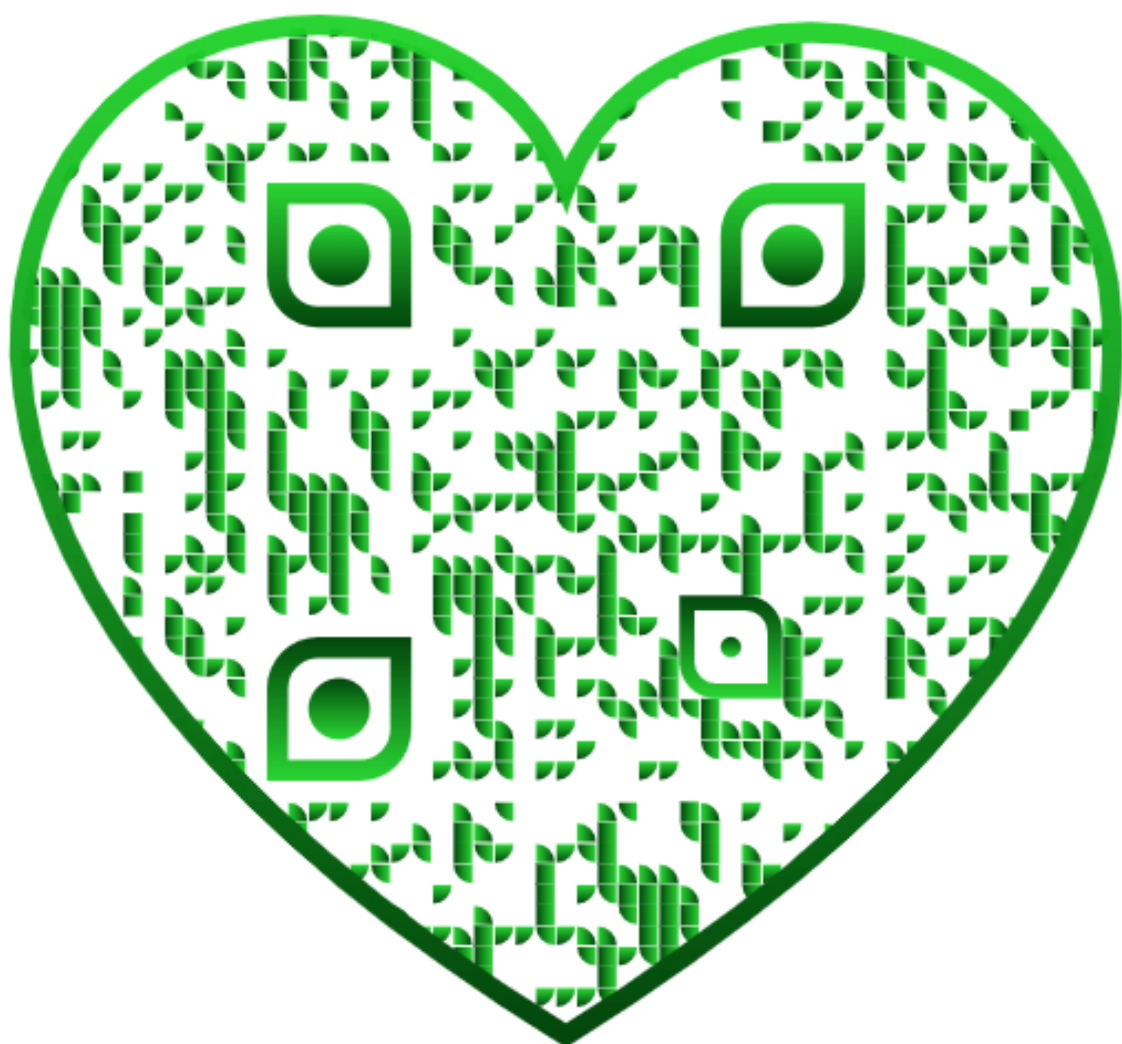
TEST: BEHRINGER KOBOL
PROPHET-NIVEAU FÜR KLEINES GELD



THE HUMAN BEAT CONTEST
MACH MIT & GEWINNE ELYSIA GEAR

WORKSHOP
HIT-SOUNDS
À LA RITA ORA





ARTURIA

_The sound explorers

_MiniFreak

Erlebe das
Unkonventionelle.

Digital trifft auf analog, Hardware
auf Software, Ausdruck auf Chaos und
Realität auf grenzenlose Inspiration.
Entdecke diesen süchtig machenden
Dual-Engine-Polysynth, der dich
einlädt zu einem Spiel ohne Grenzen.

Discover MiniFreak.



JETZT STARTEN

Drei Top-Vollversionen!



Vollmodulare DAW für echte Macher Bitwig 5.1 Studio 8-Track

Bitwig hat sich im Laufe der Jahre zu einer echten Alternative zum Platzhirsch Ableton Live gemausert. Hybride Spuren, die sowohl Audio als auch MIDI abspielen können, MIDI-Sequencer mit Operatoren auf Elektron-Niveau, komplexe Modulatoren und sogar ein integriertes Modularsystem – das sind nur einige der Features, die diese DAW so einzigartig machen. Den perfekten Einstieg bietet unser Software-Highlight Bitwig 8-Track dar, das auf acht Spuren mit vielen Funktionen der DAW aufwartet.

Download: siehe Seite 9 | Infos: www.bitwig.com

win | mac | linux



Synth-Biest auf Steroiden! GForce impOSCar2

Der OSCar aus dem Jahr 1983 zählt zu den herausragendsten Vintage-Synths aus Großbritannien. Mit seinem einzigartigen Klang, digital gesteuerten Oszillatoren und analogen Filtern inspirierte er Ultravox, Orbital, BT, Underworld und Jean-Michel Jarre. Und bald auch dich? Probier's doch einfach aus, mit deinem neuen impOSCar2, der den Sound des Kult-Synths in deine DAW bringt.

Download: siehe Seite 9 | Infos: gforcesoftware.com

win | mac



Alle Seriennummern sicher im Zugriff: Das Beat Serial-Center

Damit künftig keine deiner Seriennummern (z. B. bei einer Neuinstallation, Outlook-Absturz oder Platten-Crash) verloren geht, kannst du diese nun bequem online verwalten. **Die Vorteile liegen auf der Hand:** Die Redaktion kann dir gezielt Software-Updates zusenden, Du hast alle Serials jederzeit und von überall im Zugriff und alles wird an zentraler Stelle verwaltet und gespeichert. Das Serial-Center wird so zu deinem persönlichen Passwort-Archiv im Web.

www.serialcenter.de



55 berauschende Bässe, Synths & bezaubernde Pads HYPER VOX für Zampler & MPCs

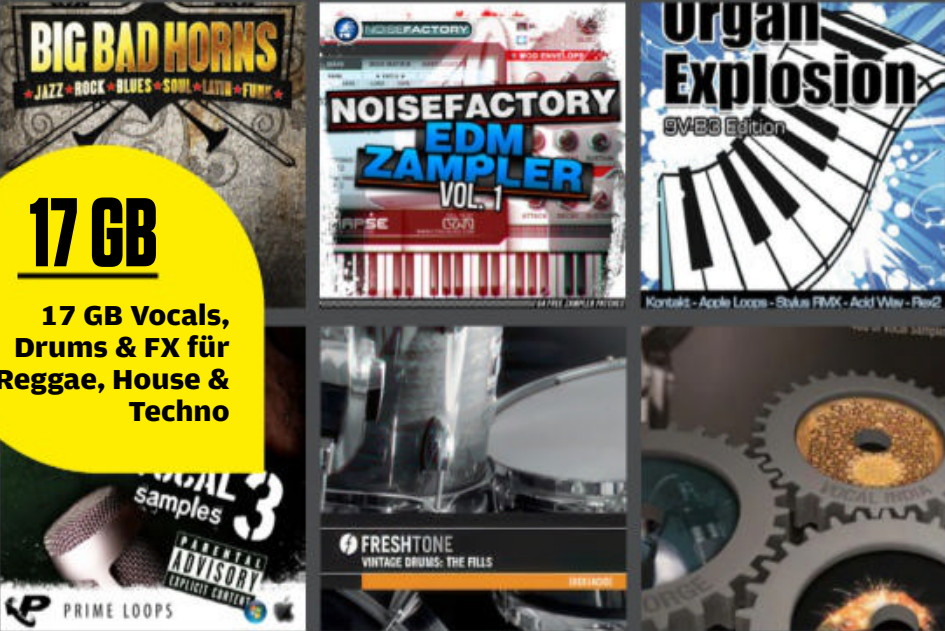
Wenn's um Vocals geht, gibt es ausgefeilte Audioaufnahmen, Adlibs, Glitch-Vox und all das übliche Zeug, das man überall findet. Aber wie wäre es mit einem Sample-Pack, das anders ist – so einzigartig wie inspirierend? Dann freu dich auf Hyper Vox! Das 2,1 GB schwere Pack enthält 55 berauschende Bässe, wortwörtlich schreiende Synths und bezaubernde Pads – allesamt inklusive Vocal-Loops, ungehörten Phrasen und asiatischen Vokalen. Wir wünschen viel Spaß damit!

Download: siehe Seite 9 | Mehr Packs: zampersounds.com

win | mac

Beat-Heft-Software #218

Über 23 GB wertvolle Plug-ins und Samples zum Download



17 GB
17 GB Vocals, Drums & FX für Reggae, House & Techno

Entfalte deine Kreativität mit der beeindruckenden DAW Bitwig 8-Track und dem Colossal Choirs & Voices Bundle für den Bitwig Sampler. Auf acht Spuren kannst du in dieser DAW aufnehmen, mischen und editieren. Erlebe ein komplettes Modulare System, das von dir entdeckt werden will. Der Synthesizer impOScar2 liefert zudem die passenden Bässe, Leads und Pads.

Für unseren Sampler & die MPCs gibt es kräftigen vocallastigen Nachschub mit dem Expansion-Pack HYPER VOX. Lass dich inspirieren von pompösen Bässen und schreienden Leads. Über 2 GB sorgen für den Ohrenschmaus.

Das ultimative Arsenal an Soundeffekten erwartet dich mit den 15 GB (!) großen Global FX von ZTEKNO Loops! Hier hast du alles was du an Effekten brauchst. Außerdem haben wir noch clubtaugliche EDM-Samples von Noisefactory, sowie klassische House-Pianos und Vintage-Drums. Wer möchte, kann sich auch seine RnB-Arrangements aus beiliegenden Construction-Kits zusammenbauen. Analoge Sequences, Hörner und vieles mehr erweitern dein Kreativitätspotential. Happy Producing!

Inhalte zusammengestellt von der Beat-Redaktion



Kompletter Beat-Jahrgang im PDF-Format

Der gesamte Jahrgang 2023 hat im PDF-Format den Weg in unseren Software-Download gefunden, das sind 1,5 GB und über 1000 Seiten vollgepackt mit Informationen, Spezials und Features Tests topaktueller Software und Hardware, Workshops zu Ihrer bevorzugten DAW, Interviews und vielem mehr. Zum Lesen, Nachschlagen, Sammeln.

Download: [siehe Seite 9](#) | Infos: www.beat.de

win | mac | linux



Adam Szabo Solaris

Erzeuge schimmernden Nachhall mit Solaris, dem Reverb für epische und hypnotische Atmosphären und Texturen. Der vielseitige Halleffekt ist dank Tonhöhenverschiebung und Filter für Sounddesign perfekt. Zugleich zeichnet sich der Gewinner des Entwickler Wettbewerbs KVR Developer Challenge 2023, durch eine geringe CPU-Auslastung aus.

Download: [siehe Seite 9](#) | Infos: adamszabo.com

win

Exklusiv zum Download: Das Beat-Studio



Apsonic Speedrum BE

Mächtiger Drum-Sampler mit 16 Pads im MPC-Stil



Acon Dynamics BE

Alleskönner mit Kompressor, Expander und Gate



Thorn Solo

Brachialer Monosynth mit allen Finessen



Zampler//RX

REX- und SFZ-Player mit Mod-Matrix & Parameter-Sequenzner



Halls Of Fame 3 Beat

Luxus-Faltungshall mit Lexicon, Bricasti & EMT Patches



prolight+
sound

19. – 22. 3. 2024

Frankfurt am Main

Elevate
your sound,
elevate your
inspiration.



Full Bucket Music FB-7999

Der Hybrid-Synth FB-7999 ist eine Emulation der Klangerzeuger KORG DW-6000 und DW-8000 aus den 80er Jahren. Hier treffen analoge Filter auf 16 digitale Wellenformen. Für knackige Vintage-Leads und Bässe genau das Richtige.

Download: siehe Seite 9 | Infos: fullbucket.de

win | mac



Geonkick Geonkick

Für Sounddesigner, die gern ihre eigenen Drums zusammenschrauben, ist Geonkick der ideale Drum-Synth. Er bietet für 16 Instrumente jeweils drei Layer, sowie Filter, Noise-Generator, Kompressor und Verzerrer.

Download: siehe Seite 9 | Infos: geonkick.org

win | linux



Ronan Fed Pneuma Pro

Pneuma Pro ist eine Granate für Trance, Techno und Acid-Sounds. Der kraftvolle Klang ist den vier Oszillatoren zu verdanken. Spielhilfen wie der Step Sequencer, Chords-Generator und ein Arpeggiator sorgen für perfekte Hooks.

Download: siehe Seite 9 | Infos: kvraudio.com

win



Retornz Tonez V2

Als bester Freund für fette Supersaws, Leads, Bässe und Plucks empfiehlt sich Tonez V2 von Retornz. Je vier Oszillatoren und Hüllkurven, sowie zwei Filter und LFO's und sechs eingebaute Effekte machen ihn unwiderstehlich.

Download: siehe Seite 9 | Infos: retornz.com

win | mac | linux

Willkommen auf der Leitmesse der
Event & Entertainment Technology

Erreichen Sie mit uns das nächste ProLevel.
500+ Aussteller und Marken + ProAudio College
mit Nachweis zum Erfolg + Live Sound Arena:
ein einmaliges Hörerlebnis + Performance
und Production Hub: alles rund um DJing und
Musikproduktion + großartige Live-Showcases
und internationale Top-Acts + familiäres
Networking und lange PLS Community Nights

messe frankfurt

Inhaltsverzeichnis

SYNTH & DAW CONTROLLER

Nichts ist langweiliger als das Programmieren von Sequenzen per Maus oder Trackpad. Das schöne Einklicken der Noten macht das Erstellen mitreißender Akkordfolgen und Beats zum Glücksspiel. Und auch das Mixen mit virtuellen Fadern ist nicht wirklich intuitiv. Dabei gibt es so viele Hard- und Software-Alternativen, die den Workflow in Gang bringen. In unserem aktuellen Spezial stellen wir dir nicht nur die besten Controller vor, sondern geben dir auch individuelle Tricks und Empfehlungen, welches Gerät das richtige für dich ist. **Ab Seite 16**

Standards

- 003 **Beat-Heft-Software #218**
Mach dein Studio wertvoller! Diesen Monat gibt es sogar 23 GB an Plug-ins, Sounds und Samples für deine Tracks.
- 006 **Inhalt**
- 008 **Navigator: Best of Beat #218**
- 014 **Editorial: Das Team der Beat stellt sich vor**
- 036 **BEHIND THE BEAT Podcast**
Folge #32 mit Protection
- 080 **Musikschätze des Monats**
- 081 **ExtraBeat – Händlerverzeichnis**
Kompetenz vor Ort
- 082 **Impressum & Vorschau**
Beat 04|2024 erscheint am 01.03.2024



Entdeckt: Moritz von Oswald

Chor trifft Elektronik, mikrotonal schwingende Stimmen prallen auf gewaltige Synthie-Flächen, die Musik fließt majestätisch, die Zeit steht still. Auf seinem neuen Album ist Moritz von Oswald weiter denn je den Schablonen entstiegen, welche der Musikjournalismus für ihn angefertigt hatte. Dub, Techno, Jazz. Es ist ein großes Werk geworden – immer kunstvoll, niemals “künstlich”. **Seite 30**

Musik & Technik

- 010 **Magazin – Fakten, Interviews, Produkte**
- 012 **elysia Human Beat Contest**
Bau den geilsten Beat und gewinne Preise von elysia im Wert von über 1.800 €!
- 030 **Portrait: Grossstadtgeflüster**
Das Berliner Electro-Pop-Trio Grossstadtgeflüster steht für freche Texte, Berliner Schnauze und sexy Grooves. Grund genug, anlässlich ihres neuen Longplayers „Das Über-Icke“ einen Blick hinter die Kulissen zu werfen.
- 034 **Digitale Kultur: Experimente im Mainstream**
„New Blue Sun“, das erste Solo-Album des amerikanischen Künstlers André 3000, ist das heißeste, am kontroversesten besprochene Album des Jahres 2023.
- 060 **Reverb Masterclass**
Alles, was du wissen musst: Von der Raumsimulation bis zum Sounddesign



Test: Behringer Kobo

Der RSF Kobo, auch der französische Minimoog genannt, ist ein seltenes und teures Sammlerobjekt. Umso schöner, dass sich Behringer dem potenten Synthesizer gewidmet hat. **Seite 68**

Top-Mitmach-Workshops



Gratis: Bitwig 5.1 Studio 8-Track
Voll-modulare DAW + Colossal Choirs & Voices Bundle, satte 5,9 GB an Patches! **Seite 38**



Zampler: HYPER VOX
Hands-on: Psytrance mit exotischen Vocals **Seite 56**



Power Producer: Cubase
Die Hit-Klänge von Rita Ora **Seite 42**



Produzieren mit künstlicher Intelligenz
WavTool baut dir Beats und Basslines – in deiner DAW! **Seite 58**



@beat.magazin



@beatmagazin



@beatmagazin



@beatmagazine_ofc



Die Heft-Daten als Download

Den Link findest du auf Seite 9



Aktuelle News auf

www.beat.de

Test: Arturia MiniFreak 2.0

Wavetable-Algorithmus und SuperUnison sind die beiden Highlights des ersten großen Updates für den Hybrid-Synthesizer von Arturia. **Seite 71**



WorkBeat

- 038 Fokus: Bitwig 5.1 Studio 8-Track
- 040 Power Producer: FL Studio
- 041 Power Producer: Apple Logic X
- 042 Power Producer: Cubase
- 043 Power Producer: Ableton Live
- 044 Power Producer: Studio One
- 045 Mix-Tricks: So klingt (d)eine 909 nach 2024
- 054 Track Spotlight: Top-Ten-Sounds nachbauen
- 058 Produzieren mit künstlicher Intelligenz: WavTool baut dir Beats und Basslines – in deiner DAW!
- 056 Zampler Constructor: HYPER VOX
- 074 Apple GarageBand Masterclass

SoftBeat

- 048 Aktuelle Freeware
- 049 Neue Effekt-Plug-ins
- 050 Test: Sonic Charge Synplant 2
- 051 Test: D16 Group Nepheton 2
- 052 Neue Sounds & Samples

HardBeat

- 065 Test: Mackie Thrash212 GO
- 066 Desktop-Audio
- 068 Test: Behringer Kobol
- 071 Test: Arturia MiniFreak 2.0
- 072 Modultest: OXI Electronic Coral

On Stage

- 073 Power Producer: Push-DJing

Navigator: Best of Beat #218



Der rote Faden: Heft 03/2024

Seit vielen Jahren begeistert Beat seine Leser nicht nur durch praxisnahe, musikalische Themen, sondern vor allem durch die enge Verzahnung redaktioneller Inhalte. Von Beginn an geht es bei Beat um das Machen, um das strukturierte Aufbau von Ideen und den roten Faden – im Heft wie in den Tracks. Dieser Navigator zeigt dir die Highlights dieser Ausgabe und erlaubt den Blick aufs große Ganze.

Entdeckt: Moritz von Oswald

Chor trifft Elektronik, mikrotonal schwingende Stimmen prallen auf gewaltige Synthie-Flächen, die Musik fließt majestätisch, die Zeit steht still. Auf seinem neuen Album ist Moritz von Oswald weiter denn je den Schablonen entstiegen, welche der Musikjournalismus für ihn angefertigt hatte. Dub, Techno, Jazz. Es ist ein großes Werk geworden – immer kunstvoll, niemals “künstlich”. **Seite 30**

Test: Behringer Kobol Expander

Der RSF Kobol, auch der französische Minimoog genannt, hat nie wirklich die verdiente Anerkennung erhalten, ist heutzutage aber ein seltenes und teures Liebhaber- und Sammlerobjekt. Umso schöner, dass sich Behringer dem potenten Synthesizer gewidmet hat und uns mit einem Nachbau zum sehr günstigen Preis erfreut. **Seite 68**

Gratis: Bitwig 5.1 Studio 8-Track

Diesen Monat kriegst du nicht nur die voll-modulare DAW Bitwig 5.1 Studio 8-Track, die garantiert den kreativen Bastler in dir weckt, sondern dazu noch Colossal Choirs & Voices Bundle für den Bitwig Sampler, mit satten 5,9 Gigabyte an Patches! Tauche ein in die Welt der Wüstenstämme, erlebe die epischen Templer-Chöre, spüre die Magie der hexenhaften Mantras, versinke in der Meditation von Mönchen und mongolischem Kehlkopfgesang, lausche ätherischem Flüstern und fühle die erhabene Pracht von gregorianischen Chören. **Seite 38**

Test: Arturia MiniFreak 2.0

Wavetable-Algorithmus und SuperUnison sind die beiden Highlights des ersten großen Updates für den Hybrid-Synthesizer von Arturia, das sowohl für die Hardware als auch das Plug-in MiniFreak V kostenlos erhältlich ist. **Seite 71**

Digitale Kultur: Experimente im Mainstream

Süße Flötentöne. Wattige Synthie-Pads. Jazziges Fusion-Geplänkel am Keyboard. Klingt nicht gerade aufregend? Von wegen. Diese Elemente bilden das Fundament von „New Blue Sun“, dem ersten Solo-Album des amerikanischen Künstlers André 3000 – und es ist das heißeste, am kontroversesten besprochene Album des Jahres 2023. Warum eigentlich? **Seite 34**

Beat

HEFT-SOFTWARE ALS DOWNLOAD

bit.ly/BeatDL218ja

IM BROWSER AUFRUFEN UND DOWNLOADEN. OHNE ANMELDUNG! (BITTE AUF DIE GROSS- UND KLEINSCHREIBUNG ACHTEN)

ABONNENTEN FINDEN ALLE DOWNLOADS UND LIZENZEN UNTER WWW.BEAT.DE/DOWNLOADS

Magazin

Fakten | Meinung | News | Produkte

von Philipp Sterczewski

3-Spur Synthesizer Elastic Melody als App

Minstruments haben ihren Synthesizer und Sequencer Elastic Melody als App veröffentlicht. Als Geschwister von Elastic Drums verfügt der Kangerzeuger über drei Spuren, jede davon kann einen analogen Oszillator einsetzen. An jeder Synth-Engine kann an 14 Parametern geschraubt werden, wie beispielsweise an den Wellenformen, am Filter oder den Hüllkurven. Die einzelnen Synths können separat solo oder stummgeschaltet werden. In ein Automationsfenster lassen sich alle Parameter einzeichnen. Es lassen sich verschiedene Pattern programmieren, flexibel verschieben oder duplizieren und als Gesamt-Arrangement zusammenstellen. In der Mastersektion gibt es mit EQ, Chorus, Delay, Reverb vier Effekte. Die meisten der Effekt-Regler lassen sich ebenfalls automatisieren. Darüber hinaus gibt es verschiedene Zufallsfunktionen, die für mehr Abwechslung und Kreativität sorgen, sowie die Funktionen Undo/Redo. Eine Auswahl an Presets von renommierten Sounddesignern ist bereits enthalten.

Elastic Melody kann ab sofort für 7,99 Euro im App Store als iOS Standalone-Anwendung oder als Auv3-Plugin erworben werden.

momstruments.com



Mehr zum Thema

ARP-Klon jetzt mit Sequencer von GForce

Vielen Synthesizer-Liebhabern dürfte der ARP Axse von 1975 noch bekannt sein, ein abgespeckter, aber preiswerter Synthesizer und kleiner Bruder des ARP Odyssey. Die Entwickler von GForce haben mit Axcess eine Emulation erschaffen, die das Hardware-Original nachbildet. Im Gegensatz zum Original bietet das Plug-in jedoch nicht nur einen Oszillator, ein Filter, einen Hüllkurvengenerator und einen LFO, sondern will noch durch zusätzliche Features wie Suboszillator und Rauschgenerator glänzen. Zu den Erweiterungen zählt vor allem der Step-Sequencer/Arpeggiator mit 16 Steps. Die Tonhöhe und Velocity kann bei jedem Step verändert werden. Der sechsstimmig polyphon spielbare virtuelle Kangerzeuger verfügt zudem über die Modifiers XLFO und XADSR, mit denen sich fast alle Parameter modulieren lassen. Eine Effektsektion mit Distortion, Stereo-Delay und Matrix-Reverb findet sich auf der skalierbaren Bedienoberfläche ebenfalls. Über 350 Werksklänge sind direkt anspielbar. Der Vintage-Regler sorgt für einen analogen Charakter.

Axcess wird ab sofort zum Preis von 93 Euro angeboten. Das Plug-in unterstützt die Formate VST, VST3, AAX und AU.

gforcesoftware.com



Mehr zum Thema

Kostenloser Kino-Soundsphären-Synthesizer von UVI

Um weitläufige Klanglandschaften und lebendige, filmische Universen zu erschaffen, hat UVI das Plug-in Noctua veröffentlicht – und das sogar kostenlos! Entwickelt wurde das Tool von Venus Theory, einem Sounddesigner und YouTube-Macher. Für organische, analoge und cineastische Klänge ist Noctua das passende Instrument. Ab Werk sind bereits 100 Presets, 3 Layer und 632 Samples inklusive. Das Multi-Layer-Instrument, das auf handgefertigten Samples basiert, lädt zu komplexen, mikrotonalen Sequenzen mit Zufallsgenerierung ein. Bei jedem der Layer können die Modulationen und Verstärkungen individualisiert werden (inklusive dem morphbaren Sub-Oszillator). Neben Delay und Reverb stehen auch leistungsstarke Master-Bus-Effekte Overdrive, Kompressor, Equalizer und Maximizer zur Verfügung. Um die Bedienung zu vereinfachen, gibt es Makroregler, mit denen sich vollständige Effektketten steuern lassen.

Noctua steht ab sofort gratis zum Download bereit und kann in der ebenfalls kostenlosen UVI Workstation genutzt werden. Ein iLok-Account ist erforderlich. Es werden die Formate AU, AAX, VST, VST3 und Standalone angeboten.

uvi.net



Mehr zum Thema





Mahagoni-Look für Studio-Monitor von Avantone Pro

Avantone Pro hat eine Limited Edition ihrer Studiomonitore CLA-10A in besonderem optischer Design angekündigt – im Mahagoni Look. Die ikonisch weiße Tieftonmembran ist unverändert, doch durch das edle Mahagoni-Furnier wird der Lautsprecher zum Hingucker. Klanglich soll sich zum Serienmodell auch nichts ändern, das gemeinsam mit der Mixdown- und Recording-Engineer-Legende Chris Lord-Alge entwickelt wurde. Der Hersteller hat den Nahfeld-Lautsprecher CLA-10A mit 200 Watt Class-AB-Verstärkung ausgestattet. Der Aktiv-Monitor umfasst einen Frequenzbereich von 60 Hz bis 20 kHz. Dank der fokussierten Mitten wird beim Mixdown jeder kleinen Mixfehler hörbar. Anhand der VTPC-Technologie (Variable Tissue Paper Control) wird die Dämpfung des Hochtöners mit einem Papiertaschentuch simuliert. Der Grenzschalldruckpegel der Zwei-Wege-Box beträgt 104 dB SPL. Der Tieftöner ist sieben Zoll groß, der Hochtöner 1 Zoll klein. Als Anschlüsse dienen XLR-/Klinke-Combobuchsen und unsymmetrischer Cinch für Line-Eingänge.

Die Limited Edition des Avantone Pro CLA-10A ist ab sofort zum PaarpPreis von 1369 Euro erhältlich.

avantonepro.com



Mehr zum Thema



Mobiles Recording mit 6 Ein- und Ausgängen von Black Lion Audio

Um unterwegs professionelle Aufnahmen auf sechs Kanälen abzumischen bietet Black Lion Audio das neue USB-Audio-Interface Revolution 6x6 an. Die Anschlüsse umfassen zwei XLR/Klinkencombo-Eingänge für Mikrofon oder Line, oder auch für Instrumente. Bei Bedarf kann eine Phantomspeisung von 48V dazugeschaltet werden. Außerdem gibt es je zwei Ausgänge für Line und mono-summierbare Kopfhörer. Dazu kommen zwei USB-Geräte angeschlossen werden, um Aufgaben wie das Samplen auf einen Laptop oder das Livestreamen von Auftritten zu erleichtern. Für rauscharme Aufnahmen wird eine Auflösung von 24 Bit und 192 kHz unterstützt. Das mobile Interface kann auch ohne Computer als eigenständiger DAC agieren. Dank des Mix-Reglers kann direkt das Monitorsignal abgehört werden. Um das Studio zu vervollständigen ist ein umfassendes Softwarepaket mit der DAW PreSonus Studio One Artist für Recording, Mixing und Mastering inklusive. Dazu kommen Plug-ins von iZotope, Psychic Modulation, Brainworx und Lindell.

Das Revolution 6x6 ist ab sofort für 699 Euro im Fachhandel verfügbar.

blacklionaudio.de
audiowerk.eu



Mehr zum Thema



Audio-Interface für Surround-Mischungen von MOTU

Als Messe-Neuheit zur NAMM 2024 hat MOTU das Audio-Interface 828 vorgestellt. Die zehn analogen Eingänge sind auf Vorderseite (zwei) und Rückseite (acht) verteilt. Von den zehn analogen Ausgängen gibt es acht mit Klinke- und zwei mit XLR-Buchsen. Die zwei Send- und Return-Buchsen sind für Insert-Effekte von Vorteil. Auf digitaler Ebene können dank ADAT 16 weitere Kanäle verarbeitet werden. Insgesamt gibt es 60 gleichzeitig verwendbare Audiokanäle. Auf der Frontseite sind außerdem noch zwei individuell steuerbare Kopfhörerausgänge eingebaut. Wenn gewünscht, lassen sich auch Konfigurationen für 5.1 oder 7.1 Surround-Setups vornehmen. Eine USB-Anbindung darf auch nicht fehlen. Der Dynamikumfang des MOTU 828 beträgt 128 dB. Für ein sofortiges Mixing wird die Software CueMix 5 Software mitgeliefert. Außerdem erhält man anhand des DSP-gesteuerter Digitalmixers Zugriff auf DSP-Effekte, wie beispielsweise Hall, 4-Band-EQ, Gate und Kompressor. Neben der hauseigenen DAW Performer Lite ist auch ein üppiges Samplepaket von Big Fish Audio, Lucidsamples und Loopmasters enthalten.

Das MOTU 828 ist ab sofort für 1199 Euro verfügbar.

motu.com
www.klemm-music.de



Mehr zum Thema

Gratis Orchester-Bläser von Bitwig

Erweitere dein kompositorisches Instrumentarium mit dem kostenlosen Soundpaket Orchestral Brass von den Berliner Soundwicklern von Bitwig. Orchestral Brass ist gemeinsam mit den anderen Soundpackages Orchestral Strings und Orchestral Woodwinds bereits der dritte Teil der Orchestral Tools-Serie. Die Sammlung ist ein bunter Querschnitt an Blechbläserklängen mit Klangfarben, Artikulationen und dynamischer Tiefe. Das üppige 3,7 GB große Erweiterungspaket umfasst 26 Presets mit Blechbläsern, Trompeten und Hörnern, Posaunenensemble und Tuba, davon acht Remix-Presets zur einfachen Bearbeitung. Hierfür gibt es jeweils verschiedene Artikulationen wie Sustained, Staccato und Marcato. Alles ist so organisiert und optimiert, dass es sich nahtlos in den Sampler von Bitwig Studio integrieren lässt. Von stimmungsvollen Einzelstimmen bis zu kraftvollen Ensemble-Gruppierungen ist hier alles dabei. Die Sounds lassen sich sowohl für orchestrale Zwecke nutzen, als auch für epische, cineastische Musik und begeistern durch dynamische Tiefe.

Orchestral Brass steht allen Abonnenten eines aktiven Bitwig Studio Upgrade Plans gratis zur Verfügung.

bitwig.com



Mehr zum Thema



**MITMACHEN
& GEWINNEN!**

THE HUMAN BEAT CONTEST

Bau den geilsten Beat und gewinne Preise im Wert von über 1.800 €!

elysia hat zusammen mit der Drum-Recording-Koryphäe Moses Schneider ein gigantisches Pack an akustischen Stems, Loops und Beats aufgenommen und lädt jetzt zusammen mit Beat zum Contest ein! Dabei gibt es neben einem xpressor|neo qube mehrere Vollversionen des Human Beat Pack Volume 1 und elysia-Plug-ins zu gewinnen.

Musst du einfach mitmachen!

WIE LÄUFT DER CONTEST AB?

Die Regeln sind ganz einfach und enthalten nur zwei Punkte:

1 Mitmachen ist easy: Schnapp dir die elysia-Samples aus den Heft-Downloads (siehe Seite 9) und baue damit einen besonders kreativen oder emotionalen Loop oder eine Song-Strophe, mit jeweils mindestens acht Takten Länge, damit es auch was zu hören gibt. Das Modifizieren der vorliegenden Drumloops ist Pflicht!

2 Reiche bis zum 1. März 2024 einen Link zu deinem Beat bei contest@beat.de ein, Betreff: elysia. Du kannst dafür beliebige Hoster nutzen, etwa SoundCloud, YouTube, deine Social Media Accounts oder eine MP3-Datei (maximal 10 MB) anhängen. Hauptsache, wir finden deinen Beat.

Und dann Daumen drücken! Die Jury aus elysia, Moses Schneider und Beat Magazin wählt bis zum 10. März die Gewinner und informiert diese direkt und auf den Social Media Accounts der Beat. Mit etwas Glück gehörst du zu den fünf Gewinnern.

Übrigens, falls du ein Video auf deine Social Media Accounts hochlädst, tagge uns doch! Die BEAT Social Media Accounts lauten:



@beat.magazin



@beatmagazin



@beatmagazin



@beatmagazine_ofc

Die Preise im Wert von 1.888 €

Hauptgewinn: elysia xpressor|neo qube im Wert on 1.149€

Der **xpressor|neo** ist ein leistungssvolles Werkzeug, das dir präzise Kontrolle über deine Audio-Dynamik bietet und dir die Möglichkeit gibt, deinen Klang wie nie zuvor zu formen. Seine transparente, analoge Kompression sorgt dafür, dass deine Audio-Ausgabe kräftig und klar bleibt, ohne unerwünschte Artefakte oder Verfärbungen. Er ist einfach zu bedienen und fügt sich nahtlos in deinen Arbeitsablauf ein. Sein Sidechain-Filter ermöglicht es dir, bestimmte Frequenzen für die Kompression zu isolieren, während sein Reduktionsbegrenzer sicherstellt, dass deine Audio-Ausgabe innerhalb eines festgelegten Dynamikbereichs bleibt.

Plätze 2 und 3: je ein elysia Human Beat Pack im Wert von 150€

Entdecke das **THE HUMAN BEAT PACK**, produziert vom Produzenten Moses Schneider in Zusammenarbeit mit elysia. Befreie dich von traditionellen Rhythmen und erkunde neue Horizonte. Von der pulsierenden Energie des Rock bis hin zu den hypnotischen Grooves des Funk, den komplizierten Mustern des Jazz und den ansteckenden Beats der elektronischen Musik ermöglicht dir **THE HUMAN BEAT PACK**, atemberaubende Kompositionen über Genres hinweg zu kreieren. Wähle zwischen Stereo- und Mehrspur-Version.

Plätze 4 bis 6: elysia museq, alpha compressor und mpressor

Die elysia-Plug-ins sind schon lange mehr als nur ein Geheimtipp, überzeugen sie doch mit detailgetreuer Nachbildung der Hardware, sowohl in Sachen Klang als auch Bedienung. Sei es zur chirurgischen Korrektur oder zum gnadenlosen „Quetschen“ von Drums – einmal ausprobiert, wirst du die Tools nicht mehr missen wollen. Die Plätze 4-6 gewinnen wahlweise eine der drei Emulationen **museq**, **alpha compressor** oder **mpressor**.



Der Produzent: Moses Schneider

Der gebürtige Berliner Moses Schneider ist für einige der erfolgreichsten Produktionen der letzten Jahre verantwortlich. Er ist berühmt dafür, sehr kreative Mikrofontechniken wie „die Wurst“, „SnareO“ oder „Droom“ zu verwenden, um einzigartige Drum Sounds und Aufnahmen auf eine Weise zu erfassen, die noch nie zuvor gehört wurde. Erlebe die Moses Schneider Methode!

Die Presse beschreibt Moses Schneider als den Champion der Live-Aufnahmen! In vielen seiner Produktionen nimmt er alle Instrumente gleichzeitig in einem Raum auf. Schneider fängt die Live Qualität jedes Künstlers auf seine eigene Weise ein, die den Klang seiner Produktionen charakterisiert. Jetzt kannst du sein kreatives Wissen nutzen, das in **THE HUMAN BEAT PACK** konserviert wurde.



Mehr zum
HUMAN BEAT PACK
www.elysia.com/thbp

elysia



Editorial

Die BEAT stellt sich vor



Jan Wilking

Seit gut vier Jahrzehnten bestimmen Synthesizer, Sampler und Drumcomputer sein Leben. Inspiriert vom aufkommenden Synthpop der frühen 80er prägten vor allem die ersten Konzerte als angehender Teenager wie Depeche Mode, Nitzer Ebb und Shock Therapy den weiteren Werdegang, der 1990 zur Gründung des vor allem in den USA erfolgreichen EBM/Industrial-Projekts STERIL führte. Vom einfachen Kassettenrekorder, Casio-Keyboards und Mono-Samplers mit Mini-Speicher hin zur modernen DAW mit nahezu unbeschränkten Möglichkeiten hat Jan dabei die Entwicklung der elektronischen Musikproduktion miterleben können, mit dem persönlichen Fazit: Weniger ist oftmals mehr!



Sascha Blach

Passionierter Musik-Nerd, der als Hörer wie auch Sänger, Musiker und Producer auf Abwechslung steht, denn er findet, Vielfalt macht das Leben erst interessant – von melancholischem Folk über Pop, Electronica und Techno bis Indie Rock und Metal ist vieles dabei. Umtriebiger Songwriter. Macht nebst diverser eigener Projekte auch Production Music. Überzeugter Apple- und Logic-User. Liebt Gitarren-Pedals. Feilt gerne monatelang an einem Mix und behauptet dennoch von sich, effektiv zu arbeiten. Bevorzugt Tiefsinn statt Smalltalk. Daher bei BEAT auch mit ausführlichen Interviews am Start. Kurzum: Irgendwie verdammt vielseitig, unser Sascha!

Daniel Bock

Neuzugang im BEAT-Team. Eigentlich Gitarre und eigentlich Funk, Rock, Alternative & Metal, aber heimlich schon immer zu den Synths und elektronischer Musik geschielt. Redet sich ein, dass Jammen eigentlich das wahre Musizieren und Tracks zu produzieren nicht wirklich nötig ist. Liebt Gear und kreatives Gear. Was wäre dafür besser geeignet als ein Modular-System? Folgerichtig daher auch für die Eurorack-Ecke der BEAT zuständig.

Philipp Sterszewski

Philipp begleitet die Beat seit Ausgabe 1. Seine Heimat ist die kommerzielle elektronische Musik, für die er sich seit den 90er Jahren begeistert und auch im eigenen Homestudio produziert. Darüber hinaus leitet er auch Seminare in dem Bereich. Bei der Beat ist er neben News, Workshops, Reviews und Tests, vor allem seit zwei Jahren für die englische Ausgabe und Beat.de zuständig.



Marco Scherer

Produzent, Sounddesigner, DJ und Gear-Nerd mit großem Faible für Sampler. Marco macht gefühlt schon immer Musik, liebt sein Studio und rennt selbst auch draußen mit Mikrofonen und Rekordern durch die Gegend, um den besten Sound zu finden und zu verbiegen. Produziert Psytrance unter Datacult, Techno unter dem Namen Villa Violet und kreiert mit seinem „Drum Depot“ fleißig Kits für aktuelle Drumsampler. Bei der BEAT ist er Ansprechpartner für (fast) alles und mit ganzem Herzen dabei.



Mario Schumacher

Mario ist bereits seit der ersten Ausgabe mit an Bord. So vielseitig wie seine Beiträge für BEAT ist auch sein musikalischer Output: Während seine Edge Of Dawn das Spannungsfeld zwischen Synth-Pop und Electro auslotet, produziert Mario unter dem Namen Raging Silence cinematische elektronische Musik für Film, TV und Werbung – unter anderem für Mercedes Benz, Porsche, Audi, Philips und Puma.



Maya Consuelo Sternel

Maya Consuelo Sternel, a.k.a. Donna Maya, ist Musikerin, Produzentin und Sound Artist. Sie spielt Theremin und veröffentlicht Underground Techno. Nach ihrem Audio Engineer Diplom arbeitete sie in New York bei Unique Recording am Times Square und betreute Produktion von Run DMC bis Joe Lynn Turner. Sie ist Ableton Certified Trainer, betreibt Upstart Electronic Music Education und ist Mitbegründerin der Ableton User Group Berlin.

Tobias Fischer

Journalist, Autor, Label-Betreiber, Hörer. Seit knapp 20 Jahren schreibt Tobias über Musik, 15 davon für die BEAT. Dabei geht er am liebsten tief unter die Oberfläche. So auch in seinem „Behind the Beat“-Podcast. Solange es Musik gibt, wird Tobias Fragen stellen – entweder für neue Buchprojekte oder in den inzwischen knapp 4000 Interviews für sein Projekt „15 Questions“.



Ricarda Becker

Gute Fee, Layoutesse oder einfach Grafikerin... Ricarda hat viele Titel, aber nur eine Aufgabe: das Heft so schön wie möglich zu machen. Dabei verhält es sich mit der Grafik analog zur Musik: unter dem endgültigen Resultat liegt viel Arbeit, Schweiß und Technik, die man beim bloßen Betrachten gar nicht sieht. Um so froher sind wir, sie zu haben!



Yvonne Popall

Wie bei vielen Dingen, muss sich auch immer wer im Hintergrund um Zahlen kümmern und das macht bei uns Yvonne. Sie gehört schon seit 2006 zum Team der BEAT und ist die so charmante wie zuverlässige Ansprechpartnerin für alle Werbeanfragen.



Pro•R²

High-end reverb plug-in

With FabFilter Pro-R, we created a reverb with stunning natural sound that is very easy to set up with musical instead of technical controls. Pro-R² adds versatility with new Vintage and Plate algorithms, IR import and full surround/immersive support, while remaining a joy to set up and control.

Try it now: fabfilter.com



new

PLUG-INS WIE HARDWARE STEUERN 16 GERÄTE FÜR DICH GETESTET

von Vera Schumacher, Laura Emiliano, Jan Wilking, Sascha Blach



Der richtige DAW- oder Synth-Controller kann ein echter Game-Changer beim Recording, Mixing oder der Musikproduktion sein. Als haptische Schnittstellen ermöglichen Controller es Musikproduzenten, DAW oder Synth- und Effekt-Plug-ins intuitiv zu steuern. Von der präzisen Bearbeitung von Klangeinstellungen bis hin zur Erzeugung komplexer Sequenzen bieten Controller eine haptische Erfahrung, die über das einfache Arbeiten mit Maus und Tastatur hinausgeht. Warum also sollte man sie haben? Nun, die Antwort liegt in der Effizienz und kreativen Freiheit. Die physische Interaktion mit den Reglern, Knöpfen und Pads verleiht der Musikproduktion eine greifbare Dimension, die oft den entscheidenden Unterschied in puncto Arbeitsgeschwindigkeit und Inspiration machen kann.

Ein Modell für jeden Zweck

Es gibt verschiedene Typen von Controllern, angepasst an unterschiedliche Bedürfnisse: DAW-Controller sind darauf spezialisiert, digitale Audio-Workstations zu steuern. Sie erleichtern das Navigieren durch Spuren, das Aufnehmen von Automationen und bieten präzise Kontrolle über Misch- und Effektparameter. Auf der anderen Seite gibt es Controller, die sich auf die Steuerung von Software-Synths und Effekten konzentrieren. Hier stehen oft Tasten, Fader und Regler im Mittelpunkt, um eine direkte und expressive Manipulation der Klangerzeugung zu ermöglichen. Zahlreiche MIDI-Keyboards bringen entsprechende Features

mit. In der einfachsten Form lassen sich diese Bedienelemente per MIDI-Lernfunktion zuweisen. Viele Modelle bringen aber spielfertige Mappings mit, sodass eine aufwändige Einrichtung entfällt.

Du kannst es kaum erwarten, tiefer in diese aufregende Welt der Controller einzutauchen? Gut, denn auf den folgenden Seiten werden die besten Modelle und ihre individuellen Stärken zu erkunden. Lass uns gemeinsam entdecken, wie diese Controller deine kreative Reise bereichern können!

Dein maßgeschneidertes Setup

Indem du deinen Controller an deine persönlichen Vorlieben und Arbeitsgewohnheiten anpasst, kannst du ein maßgeschneidertes Setup schaffen, das die Produktivität steigert und den Arbeitsprozess optimiert. Hier einige Tipps:

1 Mapping anpassen

Weise den Fadern, Drehreglern und Tasten Funktionen zu, die perfekt zu deiner Arbeitsweise passen.

2 Voreinstellungen speichern

Sichere Profile für verschiedene Arbeitsphasen wie Aufnahme, Mischung oder Automation, um nahtlos zwischen den Setups zu wechseln.

3 Farbcodierung nutzen

Falls dein DAW-Controller über farbige LEDs verfügt, kannst du diese für eine visuelle

Unterscheidung von Funktionen oder Kanälen nutzen. Ordne beispielsweise Farben den verschiedenen Spuren oder Instrumentengruppen zu.

4 Benutzerdefinierte Tastenbelegung

Programmiere Tasten mit häufig genutzten Funktionen wie die Fernsteuerung des Mixers, das Bedienen von Synths oder Plug-ins oder die Transportsteuerung, wenn dein Controller dies unterstützt.

5 Touchscreen-Anpassungen

Wenn dein DAW-Controller über einen Touchscreen verfügt, justiere die Anzeigeeoptionen nach deinen Vorstellungen. Dies könnte die Auswahl von Anzeigemodi, die Zoomstufen oder die Anordnung von Informationen umfassen.

6 Motor-Fader anpassen

Bei DAW-Controllern mit Motor-Fadern kannst du oft die Empfindlichkeit oder das Verhalten der Fader anpassen, um ein optimales Misch- und Automatisierungserlebnis zu erreichen.

7 Workflow testen und optimieren

Experimentiere mit verschiedenen Anpassungen und Änderungen. Teste deinen optimierten Workflow und passe ihn nach Bedarf weiter an, um den DAW-Controller nahtlos in deine Arbeitsweise zu integrieren.

Klein, aber fein! Kompakte Shortcut-Buddys



Elgato Stream Deck Mk.2

Das Stream Deck von Elgato wurde zwar für Streaming-Anwendungen entwickelt. Es kann jedoch problemlos für die Steuerung von DAWs oder Audioeditoren genutzt werden und fungiert als eine Art Short-Cut-Display. Eigene Bilder können auf die Buttons gelegt werden und visualisieren die Funktionen. Bei der Mk2-Version des Studio-Controllers stehen 15 Makrotasten zur Verfügung, mit denen du z. B. die Transportfunktionen einer DAW komfortabel fernsteuern kannst.

www.elgato.com | Preis: 140 Euro



Razer Stream Controller

Auch wenn das Stream Deck das bekannteste Gerät seiner Gattung ist, ist es nicht alternativlos. Einer der interessantesten Mitbewerber ist der Stream Controller des Herstellers Razer, der u. a. für seine Gaming-Tastaturen bekannt ist. Das kompakte Gerät wartet mit 12 Switchblade-Tasten und 8 programmierbaren Tasten auf. Mit den 6 analogen Drehreglern kannst du u. a. den Pegel von Audiokanälen steuern. Klasse: Der Controller wird bereits mit Profilen für Video- und Audio-Software wie Ableton Live ausgeliefert.

www.razer.com | 193 Euro



Loupdeck Live S

Die Ausstattung des Loupedeck Live ähnelt der des Stream Controller von Razer. Das schicke Gerät besitzt 15 Touch-Buttons mit haptischem Feedback, 2 analoge Drehregler und 4 RGB-Tasten. Der finnische Hersteller bietet u. a. Profile für Cubase, Ableton Live, Studio One, Logic Pro an, aber natürlich kannst du auch eigene Profile und Makros für deine Anwendungen erstellen. Deine Aktionen kannst du in Layouts organisieren und dann einfach zwischen diesen umschalten. In dem dynamischen Modus lässt sich nahtlos zwischen verschiedenen Tools wechseln.

www.loupedeck.com | 199 Euro

Hands-on: DAW Controller

Schneller aufnehmen und flüssiger Arbeiten

Der erste Schritt weg vom reinen Mausmusiker sind Tastaturkürzel. Aber richtig schnell und flüssig arbeitet man in der eigenen DAW erst, wenn man sich dazu einen kompakten DAW Controller auf den Tisch stellt. Automationen genauer schreiben, im Recording-Workflow schneller Spuren wechseln und Aufnahmen starten oder im Mixing direkter arbeiten – wir haben da vier Vorschläge für euch.

Novation

Launch Control XL MK2

Vierundzwanzig Poti mit LED-Beleuchtung, dazu acht 60-Millimeter-Fader, sechzehn große und zehn kleine Buttons – das XL in Launch Control XL MK2 deutet es bereits an. In diesem DAW Controller steckt viel. Auch wenn der Hersteller ihn als speziell auf Ableton Live zugeschnitten beschreibt: mit dieser Menge an Poti und Fadern könnt ihr auch jede andere DAW bequem fernsteuern. Dazu ist der Controller super kompakt und robust. Außerdem wird er direkt über USB mit Strom versorgt. Und über die Template-Buttons schaltet ihr blitzschnell zwischen verschiedenen Verknüpfungsvorlagen um – sehr praktisch!

Preis: 159 Euro | www.novationmusic.com



FAQs zu DAW Controllern

1 Mackie Control (Universal) – Universal-Protokoll zur Transportsteuerung

Nutzt man auf einem DAW Controller die Transport-Buttons, also Play, Stopp und Aufnahme, kann es sein, dass diese je nach DAW und Treiber nicht sofort die gewünschte Funktion in der eigenen DAW starten. Das Zauberwort ist Mackie Control (Universal) – letzteres schreibe ich in Klammern, da je nach DAW auch nur von Mackie Control die Rede ist. Nutzt ihr dieses Protokoll in den MIDI-Einstellungen eurer DAW in Verbindung mit eurem DAW-Controller, sollte auch das Abspielen und Aufnehmen über die entsprechenden Buttons auf dem Controller funktionieren.

2 Check den Workflow

Jede DAW funktioniert ein wenig anders. Damit passt vielleicht nicht jeder DAW Controller zu jedem Workflow. Tendenziell kann man drei Workflows auf dem Markt beobachten: den klassischen, spurbasierten wie in Cubase oder Logic, den Clip-basierten wie in Ableton oder Bitwig und den patternbasierten in FL Studio. Und je nach DAW sind die Bedürfnisse, die ein DAW Controller erfüllen muss und was er fernsteuern und erleichtern soll, andere. Schaut hier also, wenn möglich, im lokalen Musikgeschäft vorbei und prüft, ob euer Wunsch-Controller auch das tut, was ihr euch vorstellt.

3 Touch vs. Latch Automation

Gerade bei feinen Automationen kann ein Controller mit Fader eine echte Hilfe sein. Achtet hier aber bei der Aufnahme darauf, in welchem Automationsmodus sich eure DAW befindet – sonst kann die Automationsaufnahme eine sehr frustrierende Erfahrung werden! Denn in DAWs wie Cubase, Pro Tools, Logic, Reaper oder Studio One gibt es nicht einen, sondern meist mehrere Automationsmodi. Kurz zusammengefasst springt die Touch-Automation, nachdem ihr den Fader wieder loslasst, zurück, die Latch-Automation bleibt am letzten Punkt stehen und die Write-Automation überschreibt alle vorher gemachten Automationen.

EXTRA FAKT

Hast du eigentlich gewusst, dass...

... fast jeder Hersteller von DAW Controllern sogenannte Skripte anbietet, die die Controller besonders gut in die gängigen DAWs einbinden. Hier kann es vor dem Kauf eines Controllers sehr sinnvoll sein, auf der Herstellerseite nach Skripten zu schauen. Auch können Bewertungen und Forumsdiskussionen zu den DAW Controllern, die am besten zur eigenen DAW passen, wichtige Details offenlegen, die man sonst nicht im Blick gehabt hätte. Hier muss man aber auch fairerweise sagen, dass es gerade für eher nischige DAWs meist keine speziellen Skripte gibt. In diesem Fall hilft das erwähnte Mackie Control.



Solid State Logic UF1

Auf der Seite der Premium-DAW-Controller ist SSL mit seinem UF1 einer der interessanteren Vertreter. Zwei LED-Farbbildschirme, motorisierter 100-Millimeter-Fader, großes Jog-Wheel zur Steuerung und 46 Buttons zur Steuerung wirklich jeder wichtigen DAW-Funktion – und alles in der Optik des legendären Pro-Audio-Herstellers! Und wer sich mit dem Workflow altherwürdiger Pulse verheiratet fühlt, kann sich bei Bedarf auf das kleiner der beiden LED-Bildschirme ein in Echtzeit auflösendes VU Meter laden – uns hat das UF1 im Test in der 10/2023 Ausgabe jedenfalls ziemlich beeindruckt.

Preis: 666 Euro | solidstatellogic.com

Softube Console 1 Channel Mk III

Groß, größer, Console 1 Channel – Das Schlachtschiff unter den DAW Controllern aus dem Hause Softube bringt 27 „Analog Feel“ Poti und einen auf die hauseigenen Edelemulationen bis ins kleinste Detail abgestimmten Workflow. In der dritten Generation von Console 1 Channel sind außerdem eine ganze Reihe an Softube-Effekten dabei, die direkt mit dem Controller angesteuert werden können. Und Softube bietet detaillierte Tutorials zur Einbindung des Controllers für fast alle DAWs. Wie bei SSL gibt es hier auch mit dem Console 1 Fader eine Erweiterung mit Fadern – perfekt für den Mixing-Workflow!

Preis: 979 Euro | www.softube.com | www.sound-service.eu



Icon Platform Nano

Kaum ein Hersteller ist so eng mit dem Thema DAW Controller verknüpft, wie Icon Pro Audio. Von kleinen Mini-Controllern bis zu mächtigen 9 Kanal-Controllern hat Icon für alle Bedürfnisse einen DAW-Controller im Programm. Mit dem Platform Nano gibt es den preisgünstigen Einstieg. Im Vergleich zum Launch Control XL kommt man „nur“ auf einen Fader und vier Poti. Aber wer einmal mit einem motorisierten Fader gearbeitet hat, wird das, vor allem beim Mixing, nicht mehr missen wollen. Icon bietet fertige Vorlagen zur Kombination mit gängigen DAWs zum kostenlosen Download – so ist der Einstieg ein Leichtes.

Preis: 169 Euro | www.iconproaudio.com | www.sound-service.eu

Hands-on: Mehr Haptik beim Sounddesign

Plug-ins wie Hardware steuern

Manchmal schaut man als DAW-Musiker neidisch rüber zu den Hardware-Synth-Nerds – mal einen echten Knopf drehen oder wie auf der Bühne ein Synth-Solo abfeuern... Mit MIDI-Controllern bekommt man dieses Spielgefühl in großen Teilen auch in-the-box. Je nach Hersteller gibt es dazu teilweise auch sogenannte Wrapper, mit denen sich die VSTs noch bequemer fernsteuern lassen.

Akai MPK Mini MK3

Klein, kompakt und für fast alle DAW Workflows geeignet – der MPK Mini MK3 von Akai ist genauso draußen, wie Studio oder auf dem heimischen Schreibtisch der perfekte Einstieg in die Welt der MIDI-Controller. Nicht nur ist ein Arpeggiator integriert und es gibt acht Drumpads im MPC-Style. Denn die acht Endlos-Poti machen die Steuerung eurer Plugins zum Kinderspiel. Denn die Regler sind einerseits griffig genug, um schwungvolle Cutoff-Sweeps am Lieblings-VST zu machen. Andererseits sind die Poti aber auch feingängig genug für feinere Automationen für beispielsweise die Lautstärke oder Effektparameter.

Preis: 85 Euro | www.akaipro.com | www.inmusicbrands.com



FAQs zu DAW MIDI Controllern

1 MIDI-Mapping

Hier mal schnell den Cutoff per Regler auf dem MIDI-Controller ändern, da mal durch die Presets per Knopfdruck wechseln – wer das mit einem MIDI-Controller in einem VST versucht hat, mag eventuell gestolpert sein. Denn nutzt man keinen Wrapper wie Nektarine oder Komplete Kontrol, bleibt beim Steuern von Plugin-Parametern oft nur das händische Verknüpfen. MIDI Mapping ist das Stichwort. Jede DAW hat hier leider einen etwas anderen Workflow, aber grundsätzlich gilt die Reihenfolge: Mapping-Modus aktivieren, Plugin Parameter zum Verknüpfen einmal anklicken, Regler auf dem MIDI-Controller drehen.

2 Hardware Synth als Controller

Nicht wenige Hardware Synthesizer haben heute MIDI-CC-Fähigkeit bei vieler ihrer Regler eingebaut. So kann ich mit meinem über USB angeschlossenen Moog Grandmother per MIDI-Mapping jeden Plugin-Parameter in meiner DAW steuern. Und das mit dem Feeling der wertigen und feingängigen Poti auf dem Synthesizer. Das Über-VST Omnisphere geht sogar noch einen Schritt weiter. Hier ist seit einigen Updates die direkte Verknüpfung der internen Parameter mit einer ganzen Reihe hochwertiger Hardware-Synth schon integriert! Unter anderem werden Korg Minilogue, Access Virus und Moog Subsequent 37 unterstützt.

3 Bluetooth

Anders als Bluetooth Audio, wo zu hohe Latenzen Aufnahmen unmöglich machen (jeder, der schon einmal mit AirPods aufnehmen wollte, kennt das Problem), ist Bluetooth MIDI soweit, dass man mit kaum spürbaren Latenzen kabellos aufnehmen kann – nur traut sich kein renommierter Hersteller! Wer aber immer mal den Cutoff von Serum aus der Zimmerecke mit seinem MIDI-Controller steuern wollte, kann mit Adaptern von CME, Yamaha oder Roland seinen MIDI-Controller schnurlos machen. Auf der Rechnerseite ist Bluetooth in wirklich jedem neueren Laptop eingebaut und die meisten DAWs verstehen Bluetooth MIDI bereits.

EXTRA FAKT

Hast du eigentlich gewusst, dass...

... MIDI 2.0, sobald es flächendeckend in Plugins und DAWs integriert ist und es die ersten MIDI Controller mit MIDI 2.0 gibt unser Producer-leben um ein Vielfaches leichter machen wird? Denn neben der höheren Datenrate und der viel feineren Velocity-Skalierung, die zu realistischerem Spielgefühl führen werden, ist das Feature „Capability Inquiry“ (CI) eine Riesenerleichterung. Damit „sprechen“ Controller, DAW und Plugin im Hintergrund miteinander und Parameter und Regler werden automatisch zugewiesen. Auch ein Controller und ein Hardware-Synth können so viel einfacher verbunden werden.

Arturia KeyLab Essential 49 MK3 White

Schon unser Urteil in der Beat 08/23 war eindeutig – das KeyLab Essential 49 MK3 von Arturia ist, was DAW Steuerung und die Integration ins VST-Mutterschiff Analog Lab betrifft, ein echter Volltreffer. Der französische Hersteller hat im Vergleich zum Vorgänger noch einmal deutlich nachgelegt mit Funktionen und Qualität. So ist nun auch in diesem Controller ein Arpeggiator integriert für eingebautes MIDI-Feuerwerk. Und das sogar Standalone, ganz ohne DAW, direkt an Hardware-Synthesizer und Eurorack-Modular-Synth-Setups. Dazu acht kleine Fader, acht Poti, 49 Klaviertasten – fast alles ist möglich.

Preis: 199 Euro
www.arturia.com | www.tomeso.de

Nektar Panorama T4

Bei der Fernsteuerung von Parametern in VSTs durch einen MIDI-Controller gibt es Lösungen verschiedener Hersteller, die umständliches MIDI-Mapping (siehe FAQ) per Hand erleichtern – sogenannte Wrapper. Besonders weit geht hier Nektar von Nektar. Denn lädt man Nektarine während man das Panorama T4 angeschlossen hat in seiner DAW und darin dann eines der unterstützten VSTs Instrumente, sind die wichtigsten Parameter sofort mit den Poti auf dem MIDI-Controller verbunden. Außerdem hilft das große Display auf dem T4 bei der Navigation durch Nektarine in schummrigen Studios.

Preis: 268 Euro | www.nekartech.com



Native Instruments Kontrol S49 MK3

Was Features und Qualität bei MIDI-Controllern betrifft, gehört die S-Serie von Native Instruments zum Premium-Segment. Großzügiges Farbdisplay, gewichtete Klaviertastatur, weich gängige Poti und Komplete Kontrol. Jedes VST, auch außerhalb des NI-Universums, das den Standard NKS unterstützt, kann in diesem Wrapper direkt vom MIDI-Controller geladen und gesteuert werden. Auch durch Presets kann man direkt auf dem Kontrol S49 MK3 wechseln. Und die Reihe an Plugin-Herstellern, die NKS unterstützen ist groß. Unter anderem sind Arturia, U-he, Spitfire, Output, Heavyocity und Sugar Bytes mit dabei.

Preis: 649 Euro | www.native-instruments.com



Groove-Controller für bessere Beats

AKAI

Professional MPD 226

Preis: 199 Euro | www.akaipro.com | www.inmusicbrands.com



FAQs zu Groove Controllern

Wenn es mal wieder hapert mit der Inspiration, die Finger faul auf den Pads des Groove Controllers liegen, man immer nur nachspielt, was man schon hundertmal gehört hat, wird es vielleicht Zeit für einen Perspektivwechsel. Warum nicht mal Pads und Piano Roll hinter sich lassen und einen Beat im integrierten Sequencers des eigenen Groove Controllers bauen? Das Programmieren von Beats auf diese Art verläuft meistens sehr maschinell. Stumpf tippt man auf die Pads, um den Rhythmus einzugeben und drückt dann „Play“ um den Beat in der DAW zu triggern. Aber allein dieser Wechsel kann schon inspirieren.



Novation Launchpad Pro MK3

Was früher MPCs waren, sind heute Launchpads. Novation hat früh erkannt, wie groß der Einfluss der Clip-basierten Workflows wie in der Session View von Ableton Live sein wird. Mittlerweile hat fast jede DAW einen Clip Launcher! Und mit dem Launchpad Pro hat man dafür den Dreh- und Angelpunkt. Als wir die dritte Generation des Launchpad Pro im Juni 2020 testeten, waren wir von allen Bereichen des Groove Controllers mehr als angetan. Wie den Beatstep Pro von Arturia kann man das Launchpad Pro MK3 übrigens auch Standalone, ohne DAW, zum Triggern von Hardware nutzen.

Preis: 280 Euro
www.novationmusic.com

EXTRA FAKT

Hast du eigentlich gewusst, dass...

...die erste Drum Machine mit Samples, der Linn LM-1 Drum Computer, nicht vom jungen Prince heiß geliebt wurde, sondern auch die erste Groove Machine war, die Quantisierung und Swing in die Musikproduktion brachte? Swing sorgt bei extrem quantisierten oder starr programmierten Drum Beats für Groove dadurch, dass die Noten auf den 2., 4., 6. (und so weiter) Sechzehnteln je nach Einstellung verzögert werden. Je stärker die Verzögerung, desto stolpernder der Groove. Roger Linn brachte den Swing aus seinem Linn LM-1 übrigens mit zur legendären MPC60, die er maßgeblich mitentwickelte.

Arturia Beatstep Pro

Im August 2023 nahmen wir das Arturia Beatstep Pro unter die Lupe. Und wir waren mehr als angetan. Kaum ein Groove-Controller ist so vielseitig, kann sogar Standalone mit Hardware-Synthesizern und Eurorack-Modular-Setups genutzt werden und bringt so gute Sequencer mit. Ein Sequencer für Drums und zwei separat laufende Melodie-Sequencer machen den Beatstep Pro zusammen mit der Vielfalt an Anschlüssen (8 Drum-CVS, 2x3 Sequencer CVs, Clock in/Out, MIDI In/Out, USB) zur perfekten Hybridlösung. Drums im Sequencer programmieren und in der DAW triggern, dazu die Bassline auf dem Hardware-Synth abspielen.

Preis: 279 Euro | www.arturia.com | www.tomeso.de



Nektar Aruba

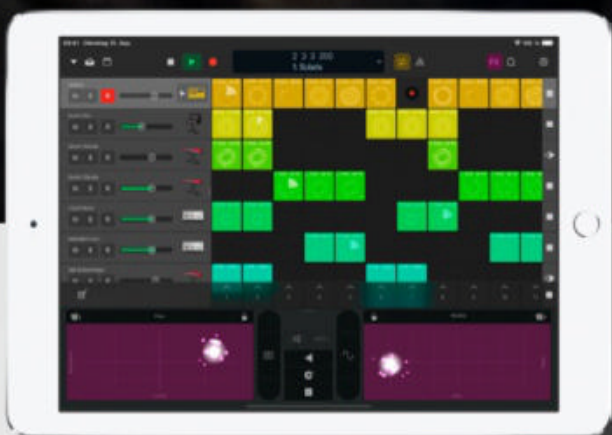
Genau im Sweetspot zwischen MPC und Maschine ist Aruba von Nektar angesiedelt. Optisch wie funktional ist der Groove Controller mit beiden Controller-Legenden eng verwandt. Ein Drum Sequencer zum triggern von Hardware für DAW-less Workflows ist genauso integriert, wie die Anbindung an Nektarine. Wie schon beim Panorama T4 erwähnt, ist das ein Plugin Wrapper von Nektar, der das automatische Ansteuern von (unterstützten) VSTs und ihrer Parameter genauso erlaubt, wie den Preset-Wechsel, ohne das mit der Maus in der DAW machen zu müssen. Und darum geht es ja auch: weniger auf den Bildschirm zu schauen und sich ablenken zu lassen.

Preis: 299 Euro | www.nektartech.com

Hands-on: Remote-Apps

Deine DAW per Tablet steuern

Wir starren doch eh schon den halben Tag auf unsere Smartphone-Bildschirme – warum also nicht auch direkt die eigene DAW damit steuern? Für viele DAWs gibt es Apps, mit denen ihr aus der Ferne die Aufnahme starten und Automationen fahren könnt. Und gerade wenn man allein arbeitet, kann das, wenn die Gitarre im anderen Zimmer steht oder die Mausautomation nicht gelingen will, ein echter Game Changer sein.

**Logic Remote**

Apple war mit Logic Remote bei den Remote Apps für DAWs absoluter Vorreiter. Nicht zu verwechseln mit der neuen Logic iPad Version ist die kostenlose App eine einfache Möglichkeit Logic fernzusteuern – und kostenlos dazu! Ob Lautstärkeautomationen auf dem iPhone, Loops Triggern im Live Loops Modus über das iPad oder die Aufnahme aus dem Nachbarzimmer starte – alles möglich und noch viel mehr. Die Verbindung zwischen DAW und Device verläuft entweder über das lokale WLAN-Netz oder über Lightning/USB-C. Seit kurzem kann man sogar mehr als ein iPad oder iPhone zum Fernsteuern nutzen.

Preis: kostenlos (nur iOS)

www.apps.apple.com/de/app/logic-remote/id638394624

**Avid Control für Pro Tools**

Wer hätte sich träumen lassen, dass es in der elektronischen Musikproduktion mal einen Bereich gibt, wo das altherwürdige Pro Tools ein Feature VOR Ableton, Cubase, FL Studio und Bitwig bringt? Denn für diese vier DAWs gibt es keine vom eigenen Hersteller angebotenen Apps die jeweilige DAW über das Smartphone oder ein Tablet fernzusteuern. Mit der kostenlosen App Avid Control könnt ihr Fader fernsteuern, Shortcuts für verschiedene Workflows anlegen und mehr. In Verbindung mit dem Controller Avid S1 und den acht motorisierten Fadern hat uns die App im Test im Mai 2020 auf jeden Fall ziemlich beeindruckt.

Preis: kostenlos (iOS, iPadOS und Android) | www.avid.com

FAQs zu Remote Apps

1 Wire oder Wireless

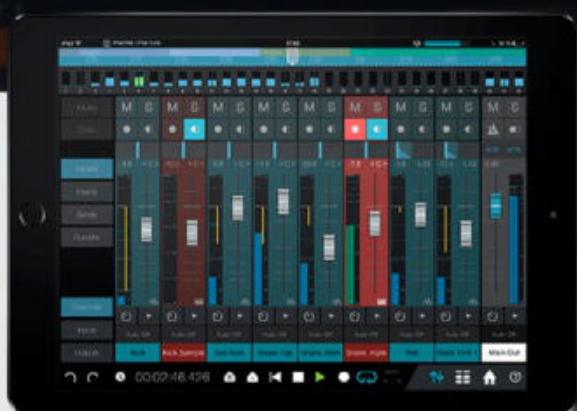
Bei allen Remote Apps ist die Verbindung über das hauseigene WLAN-Netzwerk mit eingebaut. DAW starten, App starten und in den Fällen, wo die App vom gleichen Hersteller kommt, geht es meistens einfach los. Bei Touchable Pro muss man dazu noch ein kleines Programm auf dem Rechner starten, dass für die Kommunikation zwischen App und Ableton sorgt. Was bei manchen der Remote Apps auch geht, ist die App zu laden, während das Tablet oder Smartphone über USB mit dem Rechner verbunden ist. Das kann bei Verbindungsproblemen helfen.

2 Stay offline

Um beim Thema zu bleiben: solltet ihr die Remote App zu eurer DAW dauerhaft nutzen, sorgt ihr für größere Stabilität, wenn ihr zwischen Rechner und Device ein sogenanntes Adhoc-Netzwerk erzeugt. Damit gibt es quasi ein privates Netzwerk zwischen Rechner und Smartphone oder Tablet. Was dann allerdings nicht geht, ist gleichzeitig auch mit dem Internet verbunden zu sein – dafür müsste man den Umweg den Router und damit eben auch eventuelle Verbindungsschwankungen in Kauf nehmen. Aber gerade in stationären Aufnahmesettings könnt ihr so eine stabilere Verbindung erreichen.

3 Workflowverbesserungen: Stream Deck-Ersatz Tablet

Eine Alternative zur Fernsteuerung für Aufnahme und Automation kann bei den DAW Remote-Apps auf Tablets die Möglichkeit sein, dortige Shortcuts zu nutzen oder auch eigene zu erstellen. Stellt man sich das Tablet neben den Rechner, hat man so direkten Zugriff auf Funktionen wie Speichern, Browser öffnen, Copy&Paste oder eben eigene Workflows wie Rauszoomen oder Bereich loopen. Im Grunde also nichts anderes als eine auf die eigene DAW zugeschnittene Version vom beliebten Stream Deck von Elgato, dessen kleine bunte Bildschirmstasten auch nicht mehr als Shortcuts zu Programmen und Funktionen sind.



PreSonus Studio One Remote

Studio One Remote steuert, wenig überraschend, Studio One von Presonus fern. Und auch diese App ist kostenlos. Fader steuern und automatisieren, muten oder scharfstellen, Projekt abspielen – alles möglich mit der App für Android und iOS. Außerdem gibt es eine ganze Reihe von Macros (Shortcuts), um neue Spuren zu erzeugen, zu speichern, Automationsmodi zu wechseln und mehr. Mittlerweile hat Presonus sogar eine „Lyrics“-Ansicht eingebaut, was bei Gesangsaufnahmen, die man alleine durchführt, eine große Hilfe sein kann. Oder Spaß bringt bei der nächsten Karaoke-Party.

Preis: kostenlos (iOS und Android)
legacy.presonus.com

EXTRA FAKT

Hast du eigentlich gewusst, dass...

...es mobile Versionen großer DAWs gibt, die ihre großen Geschwister NICHT fernsteuern können? Weder kann Cubasis Cubase steuern, noch FL Studio Mobile die große Version. Auch Ableton Note kann maximal ein Projekt speichern, das man dann im großen Ableton Live öffnen kann. Für Reaper gibt es mit „Web RC“ immerhin eine webbasierte Umgebung für den mobilen Zugriff. Dazu gibt es universelle DAW Apps wie TouchDAW, DAW Remote, DAW Control und weitere, die über das erwähnte Protokoll Mackie Control eure DAW zumindest, was Funktionen wie Play, Stopp, Aufnahme oder Solo betrifft, steuern können.

Touchable Pro (Ableton)

Ein wenig verwunderlich ist es schon, dass es Ableton bis heute nicht geschafft hat, wie eine eigene App zur Steuerung von Live zu entwickeln. Aber wer weiß, vielleicht kommt das noch. Bis dahin gibt es mit Touchable Pro eine hervorragende App. Viele Artists, die Ableton Live auch auf der Bühne nutzen, greifen auf Touchable Pro als Tablet-Steuerung zurück, sogar auf großen Bühnen! Die Anzeige und Bedienung ist komplett individuell einstellbar, auch Instrumente und Effekte von Drittanbietern können mit Touchable Pro gesteuert werden. Im Test im Sommer 2019 waren wir jedenfalls begeistert von der App.

Preis: 34,99 Euro (iOS) / 28,99 Euro (Android) | www.zerodebug.com



Test: Asparion D700

Ein Controller in der Größe eines Mischpults für die DAW? Asparion machen es mit der modularen Gesamtlösung D700 möglich. Wir haben die einzelnen Einheiten getestet.

Features

DAW-Controller
für alle gängigen DAWs
1-8 Motorfader 100mm
8 Encoder
16 Panel Digital Touchscreen
Multifunktionales Jogwheel
OLED-Display optional
Mackie-Control/HUI
USB-C

Fakten

Plattform M

Hersteller: Icon

Web: iconproaudio.de

Bezug: Fachhandel

Preis: 289 Euro P1-Nano, 589 Euro P1-M, 159 Euro Display D4/D5

- ▲ 100mm Motorfader
- ▲ Touchscreen
- ▲ flexibles Jog-Wheel
- ▲ DAW-Switcher
- ▲ einfache Installation
- ▲ optionales Display
- ▲ Bus-powered (Nano)

Verarbeitung:

Ausstattung:

Preis/Leistung:

Gesamt:

Alternativen

Behringer X-Touch

ab 159 € Euro

www.behringer.de

Presonus Faderport

ab 179 Euro

www.presonus.com

SSL UF-1

666 Euro

www.solidstatelogic.com



Nicht nur schick, sondern auch flexibel: das modulare Controller-Konzept D700

Asparion präsentieren mit dem D700 den Nachfolger des D400. Es ist eine flexibel zusammenstellbare Controller-Komplettlösung, die vom Minimal-Setup bis zum XXL-Controller vieles ermöglicht. Der achtkanalige D700 FT ist gewissermaßen das Herzstück des Setups, das man durch den D700 F mit acht Kanalzügen erweitern kann – und das gleich siebenfach. Maximal 64 Kanäle sind so theoretisch möglich, auf einer Gesamtbreite von knapp zwei Metern. Das ermöglicht echtes Mischpult-Feeling und erspart einem das Hin- und Herschalten zwischen den Bänken. Dabei sind die Komponenten durchaus platzsparend angeordnet – 26,5 cm sind die Controller jeweils tief, bei einer Höhe von nur 3,6 cm. Auch schön: Jeder Taste können zwei Aktionen zugewiesen werden – aufrufbar ist die Zweitfunktion mit einem Doppelklick. Bei den Rädchen erfüllt die Push & Rotate Funktion diesen Zweck, denn man kann einen Encoder im gedrückten Zustand drehen, um eine zweite Funktion zu steuern.

Funktionalität

Jeder Kanal hat einen RGB-Endlosregler, der mit Pan belegt ist, vier LED-Taster für Mute, Rec, Solo und Select und natürlich einen Lautstärke-Fader. Letztere sind 100mm-Motorfader mit berührungsempfindlicher metallisierter Oberfläche. Rechts am Rand finden sich – nur beim D700 FT, nicht bei den Erweiterungen – die globalen Einstellmöglichkeiten mit Druckknöpfen für Pan, EQ, Send, FX,

Metronom und Transportfunktionen wie Cycle, Rec, Play, Stop sowie zwei Pfeiltaster zum Wechseln der Kanalzüge. Hinzu kommt ein (Lautstärke-)Regler, der via Knopfdruck auch mit Pan, Send usw. belegt werden kann. Das Metallgehäuse ist robust und stabil, die Fader wirken zunächst ein bisschen wackelig, erweisen sich aber als leichtgängig, leise und so, dass man damit sehr genau arbeiten kann. Hier ist die luxuriöse 12Bit-Rasterung mit 4000 Stufen pro Fader sehr hilfreich. Sämtliche Taster sind ebenfalls wertig und die Klickgeräusche haben dank der Silikonkappen eine angenehme Lautstärke. Und natürlich werden alle LEDs hübsch beleuchtet. Das Auge produziert schließlich mit. Ja, der D700 FT macht optisch definitiv einen guten Eindruck!

Flexibilität in jeder Hinsicht

Zusätzlich kann man das D700 S OLED Display optional pro Einheit hinzukaufen. Die aufsteckbare Bildschirm-Erweiterung D700 S hat eine Auflösung von 1024 x 64 Pixeln, bietet drei Textzeilen, zeigt die Tracknummer und eine Metering-Anzeige. Auch hier hat man mit nur 2,7 cm versucht, die Gesamthöhe niedrig zu halten, um den Computerbildschirm nicht zu verdecken. Cooles Design! Unterstützt werden alle gängigen DAWs – wir haben mit Logic Pro X und Digital Performer getestet und alles lief reibungslos – und die Protokolle Mackie Control, HUI und MIDI. Da Windows ab Version 7 und Mac Os X ab Version 10.11 unterstützt werden, sollten

es auch mit älteren Betriebssystemen keine Probleme geben. Die beiden rückseitig gelegenen Anschlüsse für die Erweiterungen, die 6,3mm-Eingänge für Expression- und Sustain-Pedale sowie USB und Display decken die wichtigsten Notwendigkeiten ab. Hinzu kommt ein Stromanschluss pro Modul – Betrieb über USB funktioniert zwar, aber nur eingeschränkt. Das macht bei potenziell acht Modulen allerdings auch acht Netzteile, was uns nicht als der Weisheit letzter Schluss erscheint. Gefehlt hat uns zudem ein On/Off-Schalter, denn jedes Mal die Kabel herauszuziehen, ist keine Premiumlösung. Vor dem Start und zur Programmierung aller Elemente sollte man die angenehm übersichtliche Asparion Configurator Software öffnen.

Fazit

Die Entwickler von Asparion haben gute Arbeit geleistet und sich ein praxistaugliches Design überlegt, das überzeugen kann – auch dank seiner Flexibilität. Die 12-Bit-Auflösung der Fader ist extrem fein. Nicht nur, dass das D700-Setup optisch viel hermacht, die Arbeit mit den Buttons und Reglern erwies sich in unserem Test als sehr komfortabel. Alles ist übersichtlich und platzsparend angeordnet, zudem erhöhen die Möglichkeit der Doppelbelegung und dass man mehrere Module verbinden kann, die Flexibilität. Als Minuspunkte sehen wir die Tatsache, dass jedes Element ein eigenes Netzteil braucht, keine An/Ausschalter vorhanden sind und den hohen Preis. Möchte man sich z.B. die Maximallösung mit 64 Channels ins Studio stellen, gilt es Kosten von über 10.000 Euro einzuplanen, aber auch eine Variante mit sechzehn Kanälen samt Displays ist mit ca. 2.500 Euro schon happig.



Mehr zum Thema

Test: Icon P1-Serie

P1-M und P1-Nano sind universelle DAW-Controller, die neben der üblichen Standard-Ausstattung auch einige Innovationen wie einen mehrfach belegbaren Touchscreen für Kurzbefehle und die gleichzeitige Kontrolle über mehrere DAWs bieten.

Die beiden Modelle besitzen im Prinzip die gleichen Funktionen, unterscheiden sich aber in einem wesentlichen Punkt: Beim P1-M hast du über 8 Motorfader Zugriff auf 8 Einzelspuren (oder 7 Spuren und den Mastertrack), mit dem P1-X kannst du weitere 8 Spuren hinzufügen. Beim P1-Nano musst du dagegen mit einem einzigen Fader auskommen, der den aktuell angewählten Kanal steuert. Dafür ist das Nano-Modell deutlich kompakter und besitzt bereits in der Standardausführung ein kleines Display zur Anzeige von Spurnamen, Parametern und LED-Kette sowie eine separate Zeit- und Taktanzeige. P1-M bietet LED-Ketten für jede Spur, aber keine weiteren Anzeigen.

Zudem reicht P1-Nano der Strom über USB, während bei P1-M zwingend das mitgelieferte Netzteil erforderlich ist.

OLED-Display optional

Es empfiehlt sich aber ohnehin für beide Modelle die Nachrüstung mit den optionalen OLED-Displays, die angeschragt in die vorhandenen hinteren Öffnungen gesteckt werden. Beide Displays bieten die gleichen Anzeigen, beim P1-M sind sie aber etwas größer ausgefallen und daher auch aus Entfernung abzulesen. Tolle Grafiken oder sonstige visuelle Genüsse darfst du nicht erwarten, denn die Controller kommunizieren mit der DAW über das altbekannte Mackie Protokoll. Spur- und Parameternamen werden also auf 8 Zeichen reduziert, längere Überschriften auf mehrere der 8 Displays verteilt.

Bis zu 3 DAWs parallel

Vorteil der Nutzung des Mackie-Protokolls ist, dass alle gängigen DAWs dies von Haus aus unterstützen. Entsprechend einfach ist die Einrichtung der Controller, es muss lediglich in der DAW das vorinstallierte Mackie Control und die Ein- und Ausgänge des Icon-Controllers ausgewählt werden. Hierbei fällt dann gleich eine Besonderheit auf: Die Icon-Treiber installieren mehrere virtuelle Ein- und



Mit berührungsempfindlichen Motorfadern, frei belegbarem 16 Panel Touchscreen und Anschluss für ein Display bieten die DAW-Controller eine gute Ausstattung zum erschwinglichen Preis.

Ausgänge, die mit den drei DAW-Tasten auf der Hardware korrespondieren. Auf jede dieser Tasten kannst du dir eine andere DAW legen, z.B. Bitwig, Cubase und Ableton Live, und direkt zwischen den speziellen Anpassungen für jede dieser DAW inklusive passender Kurzbefehle wechseln. Aufgrund der unterschiedlichen Ein- und Ausgänge kommen sich die DAWs dabei nicht in die Quere und belegen nur den ihnen zugewiesenen USB-Port, sehr praktisch!

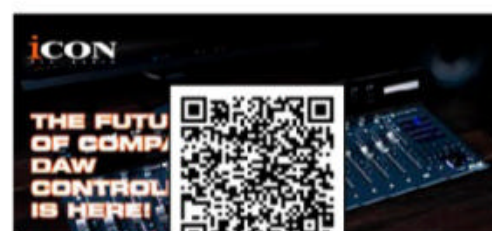
Streamdeck inklusive

Weiteres Highlight ist der in 16 Bereiche unterteilte Touchscreen, der sich über die iMap Software mit verschiedenen Befehlen belegen lässt. Das Ganze lässt sich sogar über 5 Taster umschalten, sodass du Zugriff auf 80 Befehle hast. Dabei ändert sich entsprechend der Taster auch die Hintergrundbeleuchtung. So kannst du auf die blauen Seite die Schalter für Equalizer, Mixer, Insert-FX oder Instrument, um diese anschließend über die 8 Endlosregler zu bedienen. Im Cubase-Modus hast du dabei sogar Zugriff auf den gesamten Channelstrip, wobei das Display immer die jeweiligen Parameternamen und -werte anzeigen kann. Auf die rote Seite können Funktionen wie Marker setzen, Marker 1-8 aufrufen etc. gepackt werden, oder was immer du regelmäßig im direkten Zugriff brauchst. Da die Namen der Funktionen angezeigt werden, musst du dir die Belegung auch nicht merken. Das Ganze erinnert an das Elgato Streamdeck und ist wirklich superpraktisch!

Die 100mm-Motorfader arbeiten zuverlässig und in vertretbarer Lautstärke, gleiches gilt für die Encoder. Wunder in Sachen Haptik darfst du allerdings zu diesem günstigen Preis nicht erwarten, im Gegensatz zum robusten Gehäuse haben die Bedienelemente schon einen spürbaren Plastik-Touch. Dafür lösen die Fader wirklich gut auf, was nicht nur exakte Lautstärkeeinstellung ermöglicht, sondern bei Nutzung der Flip-Funktion auch eine sehr detaillierte Einstellung von Equalizer, Filterfrequenz und anderen Parametern von Effekten und Instrumenten.

Fazit

Die beiden DAW-Controller haben uns überzeugt: Lange Motorfader, Display und multifunktionales Jogwheel sind in dieser Preisklasse schon eine solide Ausstattung. Hier kommt aber noch der extrem hilfreiche Touchscreen für bis zu 80 Kurzbefehle hinzu, die allesamt frei belegbar und benennbar sind. Das erleichtert und beschleunigt die Bedienung in der DAW enorm, zumal die Controller angenehm kompakt sind und daher auch im Desktop-Studio immer griffbereit platziert werden können. Vor allem das kompakte und günstige P1-Nano erhält von uns eine uneingeschränkte Empfehlung.



Mehr zum Thema

Features

- 8-Kanal-Controller mit Erweiterungen
- Modulares Konzept
- 100mm Motorfader
- Robustes Aluminiumgehäuse
- Schickes Design auf kleinem Raum
- LED-Ringe mit RGB-Drehregler
- Doppeltbelegung möglich

Fakten

Hersteller: Asparion
Web: asparion.de
Vertrieb: Fachhändler
Preis: 1299 Euro (D700FT Controller), 1149 Euro (D700F Extension), 169 Euro (D700S Display)

- ▲ modulares Konzept
- ▲ 12-Bit-Auflösung der Fader
- ▲ platzsparendes, schickes Design
- ▲ robuste Hardware
- ▼ kein An/Ausschalter
- ▼ jedes Modul braucht eigenes Netzteil
- ▼ hoher Preis

Design:

Bedienung:

Preis/Leistung:

Gesamt:

Alternativen

Behringer X-Touch
500 Euro
behringer.com

PreSonus Faderport 16
850 Euro
presonus.com

SSL UF8
1200 Euro
solidstatellogic.com

Der richtige DAW-Controller für dich

Einfach schneller produzieren

Na, kennst du das? Wenn man so richtig intensiv an einem Projekt in der DAW arbeitet, wünscht man sich manchmal, vier Mäuse und ebenso viele Hände zu haben. DAW-Controller helfen dabei, dass du ganz easy alle wichtigsten Parameter im Zugriff hast und können so deinen Workflow enorm beschleunigen. Doch was ist bei dem Kauf zu beachten und wie können diese Wundergeräte genau deinen kreativen Prozess revolutionieren? Das alles erfährst du hier!

1 Warum sollte ich einen DAW-Controller verwenden?

Die Verwendung eines DAW-Controllers bietet eine Vielzahl von Vorteilen, die deinen gesamten Musikproduktionsprozess erheblich verbessern können. Mit dem richtigen Controller geht die Bedienung deiner DAW schneller und intuitiver von der Hand. Dies kann das präzise Einstellen von Parametern erleichtern und den Produktionsprozess im Vergleich zur reinen Maus- und Tastatursteuerung beschleunigen.

2 Was sind die wichtigen Kriterien für den Kauf eines DAW-Controllers?

Entscheidende Kriterien beim Kauf eines DAW-Controllers sind die Anzahl der Kanäle, die Kompatibilität mit der DAW und die Anpassbarkeit an die individuellen Bedürfnisse. Es ist wichtig zu klären, welche Funktionen der Hardware-Controller steuern soll und welche Art von Bedienelementen dafür benötigt werden. Die Anzahl der Bedienelemente, darunter Fader, Druckschalter und Potis, spielt eine Schlüsselrolle. Sehr wichtig ist auch sowie Integrationstiefe in die DAW: Ein guter Controller sollte eine Vielzahl von Funktionen unterstützen, einschließlich der Steuerung von Equalizern und anderen DAW-internen Plug-ins. Bei Modellen mit Motorfadern kannst du die Positionen der Fader in einem Projekt speichern und schnell wieder abrufen.



Mit den acht berührungsempfindlichen Motor-Fadern des iCon P1-M hast du gleich acht Mixer-Kanäle im direkten Zugriff. Die anpassbare Touchscreen-Oberfläche ermöglicht dir, mühelos alle entscheidenden Funktionen im Auge zu behalten und zu steuern.

3 Welche Funktionen kann ein DAW-Controller steuern?

Ein DAW-Controller kann eine breite Palette von Funktionen in einer DAW steuern. Mithilfe von physischen Fadern und Reglern bieten Controller eine präzise Kontrolle von Parametern wie der Lautstärke, Panoramaposition, Equalizer-Einstellungen und anderer wichtiger Parameter. Darüber hinaus erlauben einige DAW-Controller die Steuerung virtueller Instrumenten, das Triggern von Drum-Samples, das Navigieren durch das Arrangement und das Anpassen von Effektparametern. Einige fortschrittliche Modelle verfügen sogar über Touchscreens, die eine intuitive Bedienung und Steuerung von verschiedenen Funktionen gestatten.

4 Welche sind die wichtigsten Protokolle für DAW-Controller?

Es existieren verschiedene Protokolle für die Kommunikation zwischen DAW-Controllern und digitalen Audio-Workstations. Doch halt! Nicht jede DAW spielt mit allen Protokollen zusammen. Aus diesem Grund solltest du vor dem Kauf eines Controllers sicherstellen, dass er auch mit der genutzten DAW und dem gewünschten Protokoll kompatibel ist. Manche Hersteller nutzen auch eigene Protokolle, die auf die Funktionen der Controller und die unterstützten DAWs maßgeschneidert sind.

- **MIDI** (Musical Instrument Digital Interface): Dieser Dino unter den Protokollen wird für grundlegende Steuerungsfunktionen genutzt, über USB oder klassische MIDI-Ports.
- **Mackie Control**: Bietet Transport- und Fadersteuerung sowie Zugriff auf Mixerparameter, von vielen DAWs unterstützt.
- **MCU** (Mackie Control Universal): Weiterentwicklung des Mackie-Control-Protokolls mit zusätzlichen Funktionen und erweiterter DAW-Kompatibilität.
- **HUI** (Human User Interface): Auch Avid macht sein eigenes Ding. Dieses Protokoll wurde von Digidesign (jetzt Avid) entwickelt und spielt besonders in Pro Tools seine Stärken aus. Es ermöglicht die erweiterte Steuerung von Mixerfunktionen und Automationsparametern.

- **EuCon** (Euphonix Control): Avids Protokoll für Software wie Pro Tools und Media Composer.
- **OSC** (Open Sound Control): Das Chamäleon. Ein offenes Protokoll zur flexiblen Steuerung von Instrumenten, Controllern und Software, in einigen DAWs und Controllern implementiert.
- **HID** (Human Interface Device): Standardprotokoll für USB-Kommunikation zwischen Computern und Eingabegeräten, von einigen modernen DAW-Controllern genutzt.

TIPP: ICON V1-M

Der V1-M ist das Flaggschiff von iCons DAW-Controller-Serie. Seine Highlights sind 8 motorisierte Fader mit 12-Bit-Auflösung sowie ein anpassbarer Touchscreen mit 5 farblich codierten Befehlsebenen zur Kontrolle deiner DAW und Anpassung an deinen Workflow. Das große TFT-Display und die Meter-Bridge zeigen aktuelle Pegel, Panorama-Positionen und andere Informationen an. Das ermöglicht einen klaren Überblick über deine Mischung, selbst wenn du nicht auf den Computermonitor schaust.



www.iconproaudio.com
www.sound-service.eu | 1089 Euro



SYNTH PRO X



FREEDOM OF SOUND

Tauche ein in ein beeindruckendes klangliches Abenteuer mit UNO Synth PRO X, einem leistungsstarken analogen Synthesizer, der deine Kreativität entfesseln und deine Musik in neue Sphären heben wird. Bereite dich darauf vor, inspiriert zu werden, während du eine Welt unendlicher Möglichkeiten erkundest, in der Technologie auf die zeitlose Faszination analoger Wärme trifft.

- 3 diskrete Wellen-Morphing-Oszillatoren eröffnen ein breites Spektrum klanglicher Möglichkeiten.
- Dual-Filter-Design mit einem OTA-basierten Multimode-Filter
- 10 Stereo-Effekte in 3 Slots plus analoge Verzerrung
- Paraphoner 64-Step-Sequencer und Arpeggiator inklusive 10 Modi
- Bassline und 3 stimmiger Modus, um all deine Ideen auszudrücken
- Speichert 256 benutzerbearbeitbare Presets mit Editor/Librarian-Software
- Kompakt und bereit, überall dort zu spielen, wo du gerade bist



Inklusive Editor/Librarian Software für Mac/PC



unosynthprox.com



IK MULTIMEDIA
SOUND BETTER

ikmultimedia.com

Die Aufnahmen mit dem Vocalconsort Berlin waren für den Opern-Fan Moritz von Oswald Freude und Herausforderung zugleich

Entdeckt: Moritz von Oswald

Eine Frage der Kraft

Chor trifft Elektronik, mikrotonal schwingende Stimmen prallen auf gewaltige Synthie-Flächen, die Musik fließt majestätisch, die Zeit steht still. Auf seinem neuen Album ist Moritz von Oswald weiter denn je den Schablonen entstiegen, welche der Musikjournalismus für ihn angefertigt hatte. Dub, Techno, Jazz. Es ist ein großes Werk geworden – immer kunstvoll, niemals “künstlich”. **von Tobias Fischer**

Beat / Was für Erinnerungen hast du an die Aufnahmen zu “Silencio”?

Moritz von Oswald / Ich kam damals gerade völlig übermüdet von einem DJ-Gig zurück, ich glaube aus Norwegen. Und dann war ich von einer Sekunde auf die nächste hellwach. Ich bin ein großer Fan von Oper, das muss ich herausstellen. Gerade in Bezug auf den Chor: Wenn man da einmal etwas gehört hat, was einem etwas bedeutet, dann ist das einfach unwiederbringlich. Die Stimme hat solch eine Tiefe! Aber es ist sehr kompliziert, diese beiden musikalischen Formen zusammenzubringen.

Beat / In welcher Hinsicht?

Moritz von Oswald / Die Geigen und Violinen haben einen sehr weichen „Attack“. Das kann man natürlich auch mit menschlichen Stimmen gut hinbekommen. Aber auf die Konsonanten muss eben wahnsinnig geachtet werden, gerade im Italienischen. Die Vokale sind immer machbar, aber die

Konsonanten mit ihrem harten Attack sind seitens der Sänger eben nicht immer so überzeugend gewesen. Zumindest habe ich das so empfunden. Aber ich muss auch sagen, dass ich Glück hatte, einen großen Chor zu haben und dass ich nicht alleine war. Wobei, auch für den Dirigenten, Jarkko Riihimäki, war das glaube ich, eine Herausforderung

Beat / Es ist interessant, dass du es so genau auf die Konsonanten einengen kannst.

Moritz von Oswald / Konsonanten wie „k“ oder „p“ sind halt musikalisch wichtige Elemente. Rhythmik ist immer ein Punkt. Frage dich: Wo ist der Rhythmus? Der kann nur durch Konsonanten entstehen. Bei Streichern gibt es bestimmte Stücke aus dem Expressionismus, Stravinsky zum Beispiel, wo die Rhythmen von den Streichern irre wichtig sind. Wenn die nicht kommen, dann fällt das Gerüst der Komposition zusammen. So habe ich das auch in diesem Fall mit den Konsonanten erlebt.

Beat / Haben die die Sänger und Sängerinnen die Elektronik im Ohr gehabt, während sie gesungen haben? Oder sind diese Ebenen separat entstanden?

Moritz von Oswald / Nein, das ist ein separater Prozess, der, würde ich sagen, improvisativ ist. Ich gehe mit meinen elektronischen Elementen direkt auf die Stimmung der Sänger ein. Ihnen auch noch eine weitere Ebene zu geben wäre ein Overflow an Reizen gewesen. Das zu singen, was transkribiert wurde, ist an sich schon eine komplizierte Materie. Wobei die Transkription sehr gut war. Jarkko, mit dem ich schon viel zusammengearbeitet hat, kennt das auch schon von mir. Es gibt da tonale, ich würde nicht sagen Cluster ... aber gewisse Tonblöcke ... zum Teil mit mikromotonalen, sich reibenden Intervallen die auch wichtig waren. Die habe ich dann bei der Aufnahme des letzten Stücks betont. Das war am Ende einer konzentrierten Aufnahme. Ich habe dem Chor gesagt: Eine mikrotonale Schwingung, das würde mir gut gefallen. In bestimmten anderen Stücken hört man das auch, ganz im Hintergrund. Es ist bei den Stücken auf diesem Album sowieso wichtig, auf den Hintergrund zu hören. Da wird das Gerüst klar.

Beat / War es denn nach den Aufnahmen mit dem Chor nur noch eine Sache von Elektronik und Stimmen zusammenfügen oder ist danach noch Kompositionsarbeit angefallen?

Moritz von Oswald / Es wurde relativ viel geschnitten. Innerhalb des Chors wurde zwar nichts mehr gemacht, aber es sind danach noch einige Stücke entstanden. Mir hat vom Gesamtbild her ein bisschen was gefehlt. Deswegen habe ich noch ein Instrumental hinzugefügt, „Librarsi“.

Beat / Was ist deine Beziehung zu deiner eigenen Stimme oder vielleicht zur menschlichen Stimme überhaupt?

Moritz von Oswald / Für mich ist es immer eine Frage der Kraft. Wenn wir jetzt hier so miteinander sprechen, merkt man bereits was für Kraft eine Stimme hat. Und wenn man an einem Verkehrsknotenpunkt sitzt, dann hat der Verkehr ebenfalls eine unheimliche Kraft, mit der er "spricht". Wenn man sich an gregorianische Gesänge heranwagt, dann ist der Geist, der mitschwingt, größer ist als das Thema über das gesungen wird.

Beat / Der Verkehr „spricht“?

Moritz von Oswald / Wenn man die Bewegtheit des Verkehrs sieht oder auch einfach nur zuhört, dann ist wie eine Art Ton-Block, ein Block aus Geräusch. Das gefällt mir einfach. Das sind alles Systeme. Oder Lärm im Flugzeug oder der Klang von dem Flugzeug selbst ... Wenn man sich einmal darauf einlässt, dann empfindet man es als ein komplexes, kraftvolles Tonmaterial, das mir sehr zusagt. Man kann das auch auf das Cover beziehen, diese Nautilus. Wenn man sich vorstellt, was es unten im Meer, für Klangeriegnisse gibt ... dann weiss ich jetzt schon, dass ich ohne diese Eindrücke nicht mehr leben kann. Und das Spannende ist, dass Cyprien Gaillard, der das Cover entworfen hat, dieses Konzept entwickelt hat, obwohl er von der Musik nur sehr wenig gehört hatte. Er hatte lediglich einen ganz kleinen Eindruck, den ich ihm hier in meinem Studio gegeben habe.

Beat / Der Titel "Silencio" - ist das eine Referenz an die Stille, die man in sich spürt, wenn man die Musik hört?

Moritz von Oswald / Die Frage kam natürlich schon öfter. Dieses Stück liegt schon lange zur Bearbeitung vor und ich habe es schon lange vor mir hergetragen. Es hieß immer „Silencio“, vielleicht, weil ich, gerade im Kontext von Club-Musik, fand: Ein bisschen Ruhe kann es schon haben.

Beat / Ruhe kann ja auch ein Experiment sein.

Moritz von Oswald / Ja. Wobei schon meine früheren Produktion, die ich mit Mark Ernestus gemacht habe, immer experimentelle Musik gewesen sind. Ich stand unter dem Eindruck von ganz anderen Einflüssen, aber wir haben eben mit diesen Einflüssen rumexperimentiert, auch mit Klängen. Ich hatte diese Vorstellung: Mein Studio sollte ein großer Kopfhörer sein. Das hab ich auch dann so fortgeführt und das war letzten Endes der Weg zum Erfolg. Gerade diese Räumlichkeit, die die frühen Produktion haben, ist ein Bestandteil des ganzen Tracks: Rhythmisches Rauschen war einer dieser Bestandteile. Wir haben uns aber nicht hingesezt und gesagt: Okay jetzt machen wir mal was mit Rauschen. Es ist eher aus bestimmten Experimenten heraus entstanden. Es gab eine gewisse Spontanität. Diese Spontanität spielt auch bei Silencio eine Rolle. Ich habe spontan im Studio auf die Stimmen reagiert.



Künstlichkeit ist doch im Prinzip nur ein Name für etwas Ungewohntes. «

Beat / Es ist ein Experiment – und definitiv diesmal eher außerhalb des Kosmos der Club-Musik.

Moritz von Oswald / Ich versuche immer gerade im Club-Kontext Musik zu finden, der man einfach zuhören kann. Aber das tritt in letzter Zeit kaum auf. Ich finde keine interessanten neuen Produktionen. Vielleicht bin ich da auch nicht offen genug. Aber ich versuche das nicht erst seit vorgestern. Das neue Projekt von Jeff Mills, Tomorrow Comes The Harvest...

Beat / ... bei dem er mit einem indischen Tabla-Spieler und einem Jazz-Pianisten zusammenarbeitet und live improvisiert ...

Moritz von Oswald / ... war deswegen glaube ich auch ein ganz guter Schritt und zeigt, dass Jeff nicht stehen bleiben will. Es muss nicht immer nur funktional sein.

Beat / Edgard Varèse, den du ja sehr schätzt, hat ja gesagt, alles was dem Ohr noch nicht bekannt ist, empfinden wir als Krach.

Moritz von Oswald / Das weiß ich gar nicht so genau! (lacht) Aber Ich bin immer sehr begeistert davon gewesen, wie er mit Perkussion gearbeitet hat. Und er hat natürlich Klanglichkeit umgesetzt, die er bei verschiedenen Auslandsaufenthalten

kennengelernt hat. Das offensichtlichste Beispiel ist der Einsatz einer Sirene von Polizeiautos die er einmal in New York gehört hat. Sein berühmtes Stück „Ionisation“ habe ich selber mit großer Freude gespielt.

Beat / Was war dir bei der Auswahl der Geräte wichtig? Der Presstext erwähnt klassische analoge Synthesizer wie EMS VCS3 & AKS, Prophet V, Oberheim 4-Voice und Moog Model 15.

Moritz von Oswald / Der Punkt, auf den wir immer wieder zurückkommen. Es ist einfach die Kraft. Und es sollten Instrumente sein, mit denen ich generell viel experimentiere. Ich habe, durch Zufall oder auch aus der Intensität des Zuhörens heraus, bestimmte Instrumente gefunden, bei denen es mir so vorkam, dass sie anfangen zu singen. Dieser Eindruck ist bestimmt ein bisschen persönlich. Andere Leute würden vielleicht sagen. Du bist doch bescheuert, ich höre das überhaupt nicht. Aber für mein Ohr ist es so. Andere Synthesies wiederum kommen Orchesterinstrumenten nahe. Und es ist kein Gesetz, dass sie analog sein müssen. Die Bedeutung des Equipments ist für mich aber gar nicht so groß.

Beat / Siehst du denn einen Gegensatz zwischen künstlich erzeugtem Klang und menschlich erzeugtem Klang?

Moritz von Oswald / Wenn man tief hört, in den Hintergrund hinein hört, dann macht es keinen Sinn, synthetische Klänge als „künstlich“ zu bezeichnen. Das ist nur ein Thema, wenn man sich von oberflächlichen Höreindrücken leiten lässt. Künstlichkeit ist doch im Prinzip nur ein Name für etwas Ungewohntes.

www.instagram.com/moritzvonoswald

www.tresorberlin.com/shop/music/



Portrait: Grossstadtgeflüster

Maximaler DIY-Spielplatz

Mit frechen Texten, Berliner Schnauze und sexy Grooves hat sich das Berliner Electro-Pop-Trio Grossstadtgeflüster über die Jahre eine treue Fangemeinde erspielt. Auch auf ihrem neuen Longplayer „Das Über-Icke“ legen sie den Finger in die Wunde, betören mit doppeldeutigen Lyrics und schaffen es, auch musikalisch immer wieder zu überraschen. Höchste Zeit also, um mit Sängerin Jen Bender und Synthesizer-Magier Rahpael Schalz einen Blick hinter die Kulissen zu werfen. **Interview: Sascha Blach, Fotos: Christoph Mangler**

Beat / Seit eurem letzten Album „Trips & Ticks“ sind fast fünf Jahre vergangen. Wie ist es euch seitdem ergangen?

Jen / Ja, wir streichen die zwei Corona-Jahre imaginär einfach raus, dann sind es wieder nur drei Jahre – und die brauchen wir immer für unsere Alben. Es ging uns vor allem am Anfang wie den meisten Kulturschaffenden in diesem Land. Wir wären mit dem letzten Album pünktlich zum ersten Lockdown auf Tour gefahren. Das haben wir letztes Jahr nachgeholt. Aber wir haben nie etwas abgesagt, sondern nur verschoben. Daran sieht man, wir sind optimistisch geblieben.

Raphael / Eigentlich hatten wir es sogar besser als viele andere aus unserer Branche, weil wir nach 20 Jahren eh mal aus diesem Hamsterrad aussteigen wollten und das nie so richtig geschafft haben. Auch für uns war es finanziell nicht schön. Doch wir haben alle noch andere musikalische Standbeine und konnten uns darauf ein bisschen mehr darauf konzentrieren.

Jen / Viel mehr Sorgen haben wir um unsere Crew gemacht. Aber es sind alle untergekommen.

Beat / Konntet ihr eure Crew zusammenhalten?

Jen / Ja. Es sind alle noch da – oder wieder. Aber bei uns gilt eh: Crew love is true love. Es geht alles sehr familiär zu. Alle sind schon lange dabei.

Beat / Apropos lange dabei – ihr hättet dieses Jahr euer zwanzigjähriges Jubiläum feiern können...

Jen / Ach, ich glaube zu uns passt vielmehr so etwas wie 23 2/3 Jahre oder so (lacht). Irgendwann überlegen wir uns irgendwas.

Beat / „Das Über-Icke“ ist euer siebtes Album. War es einfacher, dass siebte Album zu machen oder seinerzeit das erste?

Jen / Ich würde sagen, das siebte. Wir sind mittlerweile autonom an vielen Stellen und haben ein Team um uns herum, das uns im Gesamtpaket gekauft hat. Das heißt, du weißt nie, wann was kommt und wenn was kommt, was es sein wird. Aber alle, die mit uns arbeiten, wissen das und haben sich darauf eingelassen. Wir haben uns ein Setting erschaffen, das ein maximaler Spielplatz ist und sich auch

maximal so anfühlt. Ich fand die Erwartungshaltung in den Anfängen unangenehmer als heute.

Raphael / Damals mussten wir erstmal die Erfahrung machen, dass es auch Menschen gibt, die kein Interesse an uns haben...

Jen / Ja, genau, das muss man auch erstmal lernen auszuhalten. Aber das geht nach 20 Jahren ganz gut. Es ist nicht mehr so schlimm, wenn einen nicht alle toll finden. Am Ende des Tages ist ein Song für uns ein Grossstadtgeflüster-Song, wenn er uns selber nicht langweilt und wir noch mal auf Play drücken wollen. Dann ist er gut.

Beat / Ihr seid doch eine Band, die aneckt. Ist das Gesamtkonzept etwa nicht darauf angelegt, zu polarisieren?

Jen / Wahrscheinlich. Ich weiß gar nicht, wie bewusst das ist.

Raphael / Provokation um der Provokation Willen fand ich mit Ende 20 irgendwann langweilig. Ich habe gar nichts gegen ein Kollektiv, wenn das Kollektiv cool ist (lacht). Ich muss mich nicht immer abgrenzen.



» Die Künstlerperson ist wie eine Karikatur eines Anteils in einem selber. « (Jen Bender)

Jen / Auch da zeigt sich unser Spielplatz. Die Künstlerperson ist wie eine Karikatur eines Anteils in einem selber. Für mich zumindest. Wenn dieser Anteil so ins Extreme geführt wird und so für sich stehen darf, ist es klar, dass sich andere Menschen daran stoßen. Im besten Fall stoßen sich die richtigen Menschen daran. So grenzt man sich automatisch ein mit Menschen, mit denen man gerne zusammen ist.

Raphael / Was sich schon verändert hat, ist, welche Songs wir zeigen. Man kann ja nicht allen Songs das gleiche Rampenlicht gewähren.

Beat / *Im Sinne von Single-Veröffentlichungen?*

Raphael / Ja, wobei mir der Ausdruck zu marktwirtschaftlich ist. Früher hatten wir oft Songs gemacht, von denen wir dachten, sie könnten der breiten Masse gefallen, und dann gab es auch eher eckige Songs, bei denen wir das Gefühl hatten, sie gefallen wahrscheinlich nicht allen, aber dafür einigen ganz besonderes. Früher haben wir tendenziell eher Songs aus der ersten „Kategorie“ veröffentlicht und inzwischen macht es uns mehr Spaß, Tracks zu zeigen, die weniger Leute verstehen – die dafür dann aber richtig (lacht).

Jen / Das sind dann meist die charismatischeren Songs, die für mich langfristig auch interessanter sind.

Beat / *Euer drittes Album hieß „Alles muss man selbermachen“. Wie viel DIY ist heutzutage noch bei Grossstadtgeflüster angesagt?*

Jen / Wir machen immer noch fast alles selbst. Wir arbeiten zwar mit einem Label, einem Booker und einem Management zusammen, aber wir sind überall federführend. Im kreativen Teil machen wir eh alles bis auf das Mastering alleine. Auch die Grafik mache ich selbst, allerdings habe ich mir da mittlerweile aus Gründen der Kapazitäten Hilfe gesucht. Aber sowohl die trockenen marktwirtschaftlichen als auch die inhaltlichen Entscheidungen liegen komplett bei uns.

Beat / *Dann ist die Dreierkonstellation sicher von Vorteil, da man demokratisch immer eine Mehrheit haben muss, oder?*

Raphael / Ja, aber das ist trügerisch, weil wir keine Demokratie sind, wo die Zweier-Mehrheit die Einer-Minderheit besiegt. Wir sind schon darauf aus, dass wir drei uns wirklich einigen. Wir haben, glaube ich, noch nie einen Song gemacht, den einer von uns dreien nicht gefühlt hat.

Jen / Es gibt natürlich ab und zu mal Kompromisse, aber das darf nicht so weit gehen, dass man selber an der Entscheidung keinen Spaß mehr hat. Insofern sind wir schon sehr basisdemokratisch. Gerade, wenn man Zeug macht, das Leute ärgert. Dann müssen schon alle Bock darauf haben. Wir haben ja zum Glück genug Output. Es passiert durchaus mal, dass ich rüberkomme und sage, ich habe eine richtig geile Idee und Raphael findet sie dann scheiße. Aber wir stehen uns nah genug, dass man kurz den Trotz aushält – wie zwei bockige Kinder – und anschließend ist es auch wieder okay. Dann macht man eben etwas anderes.

Beat / *Gibt es bei euch eine interne Rollenverteilung?*

Jen / Schon so ein bisschen. Aber es mischt sich irgendwann. Raphael und ich schreiben die Songs und machen die Beats und die Produktion. Chriz ist der audiophilste von uns und übernimmt den Mix. Er hat dabei aber auch die Freiheiten, nochmal in die Produktion einzusteigen.

Beat / *Live spielt Chriz ja Drums. Nehmt ihr im Studio auch akustische Drums auf?*

Jen / Wenn ein Song das unserer Meinung nach verlangt, ja.

Raphael / Wobei das früher mehr war als heute. Von Album zwei bis vier haben wir die meisten Beats live aufgenommen und dann höchstens noch mit Samples gedoppelt. Inzwischen hat sich das Publikum mehr daran gewöhnt, dass Studioaufnahmen anders klingen als Live-Shows. Daher haben wir nicht mehr so den Anspruch, dass unsere Platten ein Live-Feeling haben sollen. Auf der neuen Platte ist das meiste programmiert.

Jen / Ich glaube, auf zwei Songs gibt es zusätzliche Drums, aber das entscheiden wir von Song zu Song. Wir haben uns den Gedanken abgewöhnt, dass ein Album homogen sein muss. Das ist uns eh noch nie gelungen (lacht). Aber dafür sind die meisten Synthesizer bei uns analog und generell machen wir auch viele Recordings. Trotzdem gibt es auch Momente, wo Stuff aus der Dose unglaublich gut funktioniert. Teilweise entscheiden wir sogar von Takt zu Takt, was gerade angesagt ist. Wir haben glücklicherweise den Luxus, dass wir in unserem Studio alles ausprobieren können.

Raphael / In Bezug auf analoge Synthesizer geht die Philosophie auch innerhalb der Band auseinander. Eine Fraktion, der Jen z.B. angehört, glaubt, dass analog auch wirklich besser klingt. Ich hingegen glaube, ich würde das mit geschlossenen Augen nicht unterscheiden können. Aber es macht einfach mehr Spaß, an echten Knöpfen zu drehen. Die Frage beim Sounddesign ist doch, sparst du dir vier Stunden und verwendest ein Preset oder nimmst du dir vier Stunden Zeit und hast richtig Spaß.

Jen / Doch da sind wir nicht dogmatisch. Manchmal schraubt man was mit einem MIDI-Bums zurecht – dann bekommt man vielleicht nicht den Preis für den ehrenhaftesten Sounddesign-Shit im Universum, aber der Track ballert einfach (lacht). Dann wäre es Quatsch zu sagen, es habe keine Seele, nur weil es aus der Dose kommt. Ich finde es einfach geil, sich die Möglichkeiten des kompletten Spielplatzes zu gestatten.

Beat / *Wie können wir uns euer Studio vorstellen?*

Jen / Wir haben alle unsere eigenen Räume plus einen Aufnahmerraum. Die Räume sind alle auf das getrimmt, was bei uns passiert. Bei Raphael stehen z.B. unsere analogen Schatzis.

Raphael / Bei Jen stehen der TD3, ein Korg Minilog, eine Moog Theremin, eine Ukulele, eine Gitarre, ein Bass, ein Roland-Vocoder, ein Stage-Piano oder ein JV2080. Bei mir steht ein Minimoog, mit dem

die ganze Analog-Liebe angefangen hat. Dazu kam dann ein Arp 2600, der aber kaputt ist und deshalb völlig wahnsinniges Zeug ausspuckt, was aber total geil ist. Man kann nichts rekreieren, aber alles, was rauskommt, hat eine gewisse Einzigartigkeit.

Dann habe ich noch einen Micro Freak ...

Jen / Und einen Andromeda. Der ist völlig durchgedreht, aber total geil. Dazu kommen ein Rhodes, ein Klavier, eine Maschine. Bei Chriz steht auch eine amtliche Gitarrensammlung, ein paar Bässe haben wir auch noch sowie Streichinstrumente, die wir gerne mal zweckentfremden – wir sind also mit allem ganz gut ausgestattet (lacht). Generell missbrauchen wir gerne mal alte, kaputte Instrumente für Dinge, für die sie nicht gedacht waren.

Beat / *Eure Musik ist stark auf die Stimme zugeschnitten. Bei dem großen Instrumentenpark habt ihr sicher oft inflationär viele Ideen. Müsst ihr Arrangements am Ende oft wieder reduzieren?*

Jen / Das passiert immer seltener. Wir merken relativ früh beim Schreiben, ob es überhaupt Sinn macht, woran wir gerade arbeiten. Wir arbeiten kaum noch Demos aus, sondern haben nur Anfangsskizzen, mit denen wir entweder weiterarbeiten oder eben nicht. Dann geht es eher um die Frage, was wir aus dem, was schon da ist, noch machen können. Zum Beispiel, ob man einen Sound oder einen Hall austauscht oder ob man mehr Decay oder Sustain reindreht. Aber dann gibt es auch Nummern, denen mehr guttut, weil sie einfach anstrengend sein und über die Stränge schlagen sollen. Spätestens da kommt auch Chriz ins Spiel, denn er muss das im Mix wieder ausbaden.

Raphael / Im Laufe der Jahre kristallisieren sich einfach gewisse Produktionsphilosophien heraus. Ich glaube, ich habe früher in Produktionen immer zu viel reingeballert. Inzwischen habe ich eine Art Obergrenze für mich festgelegt, dass es nicht mehr als vier unterschiedliche Informationen oder Patterns sein sollen – also Elemente, die man hören soll. Ich glaube, mehr kann das Hirn gar nicht verarbeiten. Es darf natürlich noch mehr im Song sein, aber das sollten dann eher Farben im Hintergrund sein.

Jen / Bei der Vocal-Produktion kamen wir irgendwann auch an den Punkt, dass ich gesagt habe, ich möchte nicht mehr getuned werden. Das war zu einer Zeit, wo es selbstverständlich wurde, dass alles subtil mit Melodyne bearbeitet wird, denn ich will, dass der Gesang lebt. Ich will die Resonanzen und was mich als Resonanzkörper ausmacht. Das soll alles da sein dürfen. Ähnlich ist es bei Effekten – auch auf Instrumenten. Ein Effekt um des Effektes willen, ist eine super Sache. Aber jemanden in einem Hallwahnsinn ersaufen zu lassen, einfach nur, weil man glaubt, dass es dann fetter klingt, ist nicht meins. Deshalb ist auch der Reiz des Trockenen auf dieser Platte hin und wieder zu hören. Einfach mal den Gesang in die Mitte stellen – nackt und puristisch und mit den ganzen kleinen Fehlern – und ihn extra nicht leise machen. Das mag ich. Das ist lebendig und charmant. ❄️

www.grossstadtgefluester.de

Digitale Kultur: Experimente im Mainstream

Wunder aus dem Waschsalon

Süße Flötentöne. Wattige Synthie-Pads. Jazziges Fusion-Geplänkel am Keyboard. Klingt nicht gerade aufregend? Von wegen. Diese Elemente bilden das Fundament von „New Blue Sun“, dem ersten Solo-Album des amerikanischen Künstlers André 3000 – und es ist das heißeste, am kontroversesten besprochene Album des Jahres 2023.

Warum eigentlich? **von Tobias Fischer**

Es klang nach einer typischen Übertreibung, als das führende Online-Musikmagazin Pitchfork dem André-3000-Album „New Blue Sun“ 8,3 von 10 Punkten und das begehrte „Best New Music“-Siegel verlieh und dazu schrieb: „Betörend, anspruchsvoll und eine der faszinierendsten künstlerischen Kurswenden in der jüngsten Geschichte“ [1] Aber Ehre wem Ehre gebührt: Nach knapp 20 Millionen verkaufter Einheiten mit dem Hip-Hop-

Duo Outkast ist „New Blue Sun“ mit seiner naiven Verspieltheit für den Künstler tatsächlich extrem. Als Gast auf dem ausufernden und eher gleichgültig empfangenen Kanye-West-Doppelalbum „Donda“ war André noch vor kurzem nach fast zehnjähriger pause als MC zurückgekehrt. Laut Eigenaussage bekommt er auch immer wieder Anfragen von jungen, spannenden ProduzentInnen. All das aber fühle sich für ihn nicht authentisch an. Stattdessen

serviert er in fast anderthalb Stunden ein Menü aus New-Age-Versatzstücken, Ambient-Strukturen und angejazztem Ambiente. Mit Hip-Hop hat André 3000 laut Eigenaussage endgültig abgeschlossen, vor allem auch, weil er die Kunstform schlicht nicht mehr für die Themen als passend empfindet, die ihn als fast 50-Jähriger ansprechen: „Soll ich etwa“, brachte er es, etwas plakativ aber durchaus ernst gemeint auf den Punkt, „Über Darmspiegelungen rappen?“ [2]

Hauptsache nicht
Mainstream? Warum
plötzlich alle über
ein improvisiertes
Ambient-Album
reden.



Paukenschlag aus der Vergangenheit

Nun mag der Ansatz extrem sein, neu ist er aber keineswegs. Im Laufe der Musikgeschichte haben die unterschiedlichsten Stars immer wieder mit einem Paukenschlag ihre Vergangenheit für beendet erklärt oder sich einen Ausflug in für ihre Hörerschaft nahezu unzumutbare Gefilde gegönnt. Einer der ersten war Lou Reed mit seiner 1975 erschienen, vier LP-Seiten umfassenden „Metal Machine Music“, einen Mahlstrom aus Fiepen, Ziepen, Flirren und Surren, durch den sich, wie bei einer Dentalectraktion auf Lachgas, melodische Hochtonfrequenzen bohren. Auch wenn Reed bereits bei den Velvet Underground Krach und Dissonanz für sich entdeckt hatte, war „Metal Machine Music“ für Fans und Kritiker zuviel des Guten. Bewusst als ausgestreckter Mittelfinger an die ungeliebte Plattenfirma angelegt, blieb es eine Ausnahme in einer ansonsten bemerkenswert konstanten Diskographie, deren Erfolg aber nach „MMM“ nie wieder die alten Höhen erreichen sollten.

Einen nahezu ebenso krassen Schritt unternahm die Garagenrockband Black Rebel Motorcycle Club mit „The Effects Of 333“. Nach dem weltweiten Durchbruch mit ihrem Debüt tat sich die Formation schwer damit, sich treu zu bleiben ohne die Formel des Erstlings blind zu wiederholen. Man mag „The Effects Of 333“ deswegen entweder als Versuch werten, den Knoten zu durchschlagen oder schlicht als Zeichen absoluter Orientierungslosigkeit. Auch dieses Album frönt dem Noise. Im Gegensatz zu dem offensichtlichen „Fuck You“ von Lou Reeds Anti-Klassiker handelt es sich hierbei aber um ein erstaunlich ausgefeiltes Musikstück, das mit jedem Hördurchlauf neue Strukturen freilegt – näher an moderner Sound Art denn rabiatem Industrial. Von Anfang an als Experiment gekennzeichnet und niemals auf CD oder Vinyl verfügbar gemacht, riskierte der BRMC mit diesem Werk nie wirklich seinen Ruf. Es sollte sich sogar als heilsam erweisen: Mit dem kurz danach herausgebrachten „Beat The Devil’s Tattoo“ kehrte die Gruppe zu den Wurzeln zurück und hielt sich damit bis heute am Leben.

Nun gehört ein eklektischer Geschmack in der Gegenwart fast schon zum guten Ton. Gerade noch lieferte der ehemalige Freundeskreis-Mastermind Max Herre zusammen mit dem Jazz-Trio Web Web unter dem logischen Namen Web Max zum zweiten Mal den Beweis ab, dass er nicht nur als Hip-Hop-Lyriker und Produzent, sondern auch als Jazz-Pianist und Improvisationsmusiker eine glänzende Figur abgibt. David Gilmore wiederum tauschte auf dem Orb-Album „Metallic Spheres“ seine von Pink Floyd bekannten legendären Space-Rock-Soli gegen eine Rolle als Rhythmusgitarist vor dem Hintergrund bekiffter Drumloops ein. Und der franko-kanadische Fred Everything zog sich für sein Solo-Projekt All is Well von seinen warmen House-Beats zurück, um ein faszinierendes, an Krautrock und Dark Ambient gemahnendes Album aufzunehmen. Für andere sind stilistische Brüche geradezu ein fester Teil

ihres Ausdrucksrepertoires. Steven Wilson begann seine Karriere als Progressive-Rock-Schlafzimmer-Produzent, betätigte sich dann unter dem Titel Bass Communion in Ambient und Electronica, als I.E.M. in krautigen Gefilden, in Storm Corrosion in hartem, atmosphärischem Metal und mit dem Duo Blackfield in gradlinigem Rock. Letzten Endes aber scheinen diese verschiedenen Konzepte eher stilistische Übungen dargestellt zu haben: Auf seinem neuen Album „The Harmony Codex“ verbindet Wilson endgültig all diese Stränge zu einem kohärenten Gesamten, einem nahtlosen Geflecht aus elektronischen und akustischen Elementen, aus perfekt komponierten Songs und freien Track-Strukturen.

Sprung aus dem Nest

Warum erhält Wilsons komplexes, aber stets songorientiertes Gesamtkunstwerk weitaus weniger Beachtung als André 3000s Umorientierung zu Windbläsern und stiller Spiritualität, die vielen Hörern – zurecht oder unzurecht – eher ein „Hurz!“-Erlebnis beschern dürfte? Eine gewichtige Rolle spielt zweifelsohne, wie weit der Sprung aus dem vertrauten Nest hin zum aktuellen Werk ist. Für Wilson ist „The Harmony Codex“ nur die Verfeinerung eines persönlichen Stils, der sich schon immer aus einem unersättlichen Hunger für alle nur erdenklichen Genres und Ansätze gespeist hat. Bei „New Blue Sun“ hingegen gibt es keine Referenzpunkte aus der früheren Diskographie, keine versteckten Andeutungen. Auch der Status der Künstler spielt eine entscheidende Rolle. Outkast waren seinerzeit gigantisch, der Erfolg ihrer Single „Ms Jackson“ bildete einen der Schlüsselmomente, in dem Hip-Hop endgültig aus seinen Grenzen bis weit in den Mainstream hinein Beachtung und Respekt erhielt. Das nachgeschobene „Speakerbox/The Love Below“ wiederum war ein Doppel-Album-Doppelschlag aus Ambition und packendem Songwriting, ein selbst in der CD-Ära auffällig verschlungenes Epos, in dem man versinken und sich treiben lassen konnte. Nach der Auflösung der Band machte die eine Hälfte, Big Boi, weiterhin umtriebige Musik und suchte Erfüllung in unzählbaren Projekten und Zusammenarbeiten. Um André 3000 aber wurde es still. Seine Abwesenheit nährte eine andauernde Sehnsucht nach einer Rückkehr, ließ das musikalische Erbe aus der Entfernung noch bedeutender erscheinen.

Die Sache ist: Wenn man von der relativen Radikalität des Manövers einmal absieht, ist „New Blue Sun“ einfach nur das, als was es angekündigt wurde: Ein in sich gekehrtes Werk in der Schnittmenge aus spirituellem Jazz und ätherischem Ambient. Die Band, die André dafür zusammengestellt hat besteht unter anderem aus dem umtriebigen Tausendsassa Carlos Nino, dem Pianisten und Komponisten Surya Botofasina sowie der Vokalistin und Multi-Instrumentalistin Mia Doi Todd. Jede(r)



Soll ich etwa mit 50 über Darmspiegelungen rappen? «

diese(r) MusikerInnen hat alleine oder in anderer Zusammenstellung Alben aufgenommen, welche diesem zumindest stark ähneln. Wer den entspannten Flow von Outkast kennt und schätzt, wird sich nicht schwer damit tun zu verstehen, warum sich jemand wie André 3000 in die Nähe dieser Musiker gezogen fühlt. Als Intros oder Interludes auf einer neuen Rap-Scheibe eingestreut hätten Ausschnitte aus diesen Tracks wohl die wenigsten für befremdlich und es eher für eine konsequente Weiterentwicklung des genreübergreifenden Ansatzes gehalten, den bereits Kendrick Lamar auf „To Pimp a Butterfly“ mit großem kommerziellen und künstlerischen Erfolg feierte.

Die Pointe fehlt

Viele Millionen Streams haben die teilweise wirklich schönen Tracks auf „New Blue Sun“ bereits eingeheimst. Das ist auch okay und liefert den beteiligten Underground-Künstlern vielleicht ein wenig mehr Anerkennung und einen wohlverdienten Gehaltsscheck. Trotzdem wäre es ganz wunderbar, wenn die mindestens ebenso schönen, aber mit geringerem Promi-Bonus gesegneten Stücke dieser faszinierenden Szene ebenfalls Beachtung fänden. Im Jahr 2021 beispielsweise nahm der Indie-Folk-Songwriter Sufjan Stevens eine Sammlung von fünf Alben auf, die unter dem Titel „Conversations“ in einer Box zusammengefasst wurden. Die Musik darauf erinnert ein wenig an eine sanfte, verhuschte Variante von Aphex Twins epochalen „Selected Ambient Works“ und setzt sich mit Einsamkeit und Tod auseinander, mit Verletzlichkeit, Trauer und Hoffnung. Auch das Quartett Fubutsushi tendiert in diese Richtung, betont aber eher den Jazz- und Folk-Aspekt und hat vier Alben vorgelegt, die ebenso träumerisch und dabei sogar deutlich eingängiger ausgefallen sind. Diesen Stücken aber fehlt der Überraschungseffekt, die Pointe, die aus großartiger Musik auch eine großartige Story macht.

Es lohnt sich, das GQ-Interview mit André 3000 zu „New Blue Sun“ anzusehen. [3] Darin nämlich trifft ein Journalist des Lifestyle-Magazins den Künstler in einem Waschsalon, wo André vollkommen authentisch darüber erzählt, wie schädlich Berühmtheit für den Menschen sei, wie „unmenschlich“ sogar – all die Themen also, über die all diejenigen gerne philosophieren, die bereits berühmt und reich sind. Gleichzeitig wird die physische Ausgabe von „New Blue Sun“ ausschließlich als Trippel-LP und für den stolzen Preis von 85 Euro angeboten. Auch das ist extrem – aber angesichts des kommerziellen Hintergrunds des Künstlers und der breiten Beachtung, welche diese Musik erfährt, immerhin kaum wirklich überraschend. ❖



Episode #32 mit Protection

Es geht nicht ums Großwerden

Im Behind the Beat Podcast bittet Tobias Fischer spannende Produzenten zum Tiefen-Gespräch. Diese Folge dreht sich um das Duo Protection, das Drum 'n' Bass mit Ambient und Electronica kombiniert – und dabei alle Erwartungshaltungen über Bord geworfen hat.

st es möglich? Musik nur aus der Freude am Spielen und Komponieren heraus zu machen? Kaum PR-Aufwand zu betreiben und in den sozialen Medien nur minimal in Erscheinung zu treten? Sich nicht um Streaming-Zahlen zu kümmern und den Markt nicht mit kostspieligen Vinyl-Ausgaben oder hippen Tapes zu fluten? Iain Cook und Scott Paterson glauben ganz fest daran. Genauer gesagt, sie glauben nicht nur daran, sondern handeln bereits nach dieser Maxime.

Ihre jeweiligen Karrierepfade belegen, dass bei ihnen die Musik immer an erster Stelle steht und der Erfolg sich geradezu wie ein Nebeneffekt einstellt. Iain Cook zum Beispiel spielte fast ein Jahrzehnt lang in der Formation Aereogramme, deren Songs zwischen Melancholie und monumentalem Krach oszillierten und schon einmal die Zehnminutengrenze überschritten. Aereogramme hinterließen 2007 vier formidable Alben und eine Schar treuer Fans, ohne jemals den Platz an der Sonne zu ergattern. Das Nachfolgeprojekt The Unwinding Hours hatte das Zeug zum ganz großen Durchbruch, doch ihr hymnischer Post-Rock kam entweder zu früh oder zu spät.



powered by

TASCAM



Nahezu zeitgleich gab sich Scott ganz seiner Liebe für bittersüßen Indie-Pop hin. Als Gitarrist für Sons And Daughters erntete auch er hervorragende Kritiken, seine wahre Begabung aber entdeckte er als Produzent. So etablierte er sich und sein Studio in Glasgow, einer Stadt, die für eine Szene bekannt ist, die zwar hochklassig ist, aber wohl immer ein ewiger Geheimtipp bleiben wird. Seine Rolle in dieser Szene erlaubt es ihm immerhin, seinen beiden Leidenschaften nachzugehen, wie zum Beispiel, als er vor kurzem für die lokale Legende Roddy Woomble Songs für dessen neue Veröffentlichung produzierte und mit-schrieb: "Ich habe mit nahezu jedem, mit dem ich in dieser Stadt befreundet bin, Musik gemacht", meinte er einmal dazu. [1]

Auch für Iain sollte sich alles ändern, sobald er sich als Producer zu betätigen begann. Bei den Sessions einer seiner ersten Kunden lernte er die Frontfrau Lauren Mayberry kennen und lud sie zu einem gemeinsamen Projekt ein. Zusammen mit dem Multitalent Martin Doherty gründeten

sie CHVRCHES und spielten schon kurz darauf in Arenen. Allein ihr Song "Here with me" wurde öfter gestreamt als alle Tracks seiner vorangegangenen Bands zusammengerechnet.

All das aber interessiert Iain und Scott nicht, wenn sie gemeinsam an Musik arbeiten. Obwohl sich die beiden bereits seit 2006 kennen, hatten sie nie darüber nachgedacht, zusammen ein Projekt zu starten. Vielleicht auch, weil sie sich bei Protection teilweise sehr weit von ihren musikalischen Anfängen und vom Tagesgeschäft abwenden. In den besten Momenten – und davon gibt es auf ihren ersten beiden EPs "Seeds I" und "Seeds II"

sehr viele – bringen sie dabei das Beste des langen britischen Hardcore- und Ambient-Continuums zusammen: Aphex Twin, Burial und Photek und eine ganze Menge Melancholie, Mystik und hypnotischer Grooves.

Es könnte wirklich ganz, ganz groß werden. Aber genau darum geht es hier eben nicht.

www.instagram.com/protectionsound

<https://protectionsound.bandcamp.com>

www.beat.de/podcast



Übrigens!

Übrigens: TASCAM ist nicht nur Sponsor unserer Podcast-Serie, sondern wir nutzen deren Gear auch zum Aufnehmen von Interviews und im Studio. Und warum? Hier ist einer der Gründe...



Portable Recording: Die besten Grooves gibt's gratis

Gute Grooves für die eigenen Tracks kommen nicht von irgendwo her, meist entstehen sie eher zufällig oder man muss sie sich hart erarbeiten. Wie wär's denn mit einer dritten Variante, dem „Rhythmus der Natur“? Ja ok, klingt erst mal komisch, aber Field Recordings können unglaublich gute Taktgeber sein – und es ist nicht mal viel Arbeit. Mache mit? Den Workshop dazu findest du in den Heft-Downloads!

www.tascam.eu



Weitere Infos:

Infos unter: www.bitwig.com

Lizenz & Passwort: www.serialcenter.de

Software-Highlight: Bitwig 5.1 Studio 8-Track

Modular & mystische Chöre

Das gab's noch nie: Diesen Monat kriegst du nicht nur die voll-modulare DAW Bitwig 5.1 Studio 8-Track, die garantiert den kreativen Bastler in dir weckt, sondern dazu noch Colossal Choirs & Voices Bundle für den Bitwig Sampler, mit satten 5,9 Gigabyte an Patches! Tauche ein in die Welt der Wüstenstämme, erlebe die epischen Templer-Chöre, spüre die Magie der hexenhaften Mantras, versinke in der Meditation von Mönchen und mongolischem Kehlkopfgesang, lausche ätherischem Flüstern und fühle die erhabene Pracht von gregorianischen Chören. von Jan Wilking und Marco Scherer

Clip-Ansicht

In der Clip-Ansicht, die alternativ auch vertikal wie die Session View in Live angezeigt werden kann, nimmst du Loops auf und stellst sie in Scenes zusammen.

Arrangement-View

In der Arrangement-Ansicht baust du deinen Track zeitlinear auf, wie bei klassischen DAWs. Clip-View und Arrangement lassen sich parallel nutzen und Loops zwischen beiden Ansichten austauschen.

The Grid

The Grid ist eine modulare Sound-Design-Umgebung, die eine Familie von Geräten in Bitwig Studio betreibt: Poly Grid, FX Grid und Note Grid. Mit einer riesigen Bibliothek von Modulen und einem superschnellen Workflow kannst du sofort deine eigenen einzigartigen Sounds erstellen. Füge einfach ein Grid-Gerät zum Projekt hinzu und fange an zu patchen.



Editieren im Detail

Im unteren Bereich werden die Instrumente und Effekte angezeigt, ebenso wie die MIDI-Noten und Wellenformen von Audio-Clips.

Colossal Choirs & Voices

Egal welche Musikrichtung du produzierst, Stimmen sind immer das entscheidende Element, das deinen Sound von anderen abhebt. Gleichzeitig kommt man nur schwer an sie ran. Doch damit machen wir mal eben Schluss, denn mit dem 5,9 Gigabyte großen Colossal Choirs & Voices Bundle bekommst du gleich 128 satte Hybrid-Patches für den Bitwig Sampler.



REGISTRIERUNG & INSTALLATION

Die Registrierung von Bitwig 8-Track erfolgt - wie bei unseren Software-Highlights üblich - über unser www.serialcenter.de. Nach Registrierung der Daten der aktuellen Beat-Ausgabe erhältst du eine E-Mail, die deine Seriennummer für 8-Track enthält. Diese kannst du in deinem Account auf www.bitwig.com registrieren und anschließend 8-Track herunterladen. Installiere nach dem Start von Bitwig auch das Essential Package für den perfekten Einstieg.



1 Operatoren

Mit den Operatoren lassen sich in Bitwig simple eintaktige MIDI-Loops über einen längeren Zeitraum spannend gestalten. Lade für unser Beispiel ein Drumrack, indem du auf die Spur **INST1** gehst und im unteren Bereich auf das Kreuz klickst. Im Browser wählst du oben den Reiter **Presets**, unter **All Devices** die **Drum Machine** und rechts das „Legend 707 Kit“. ❖



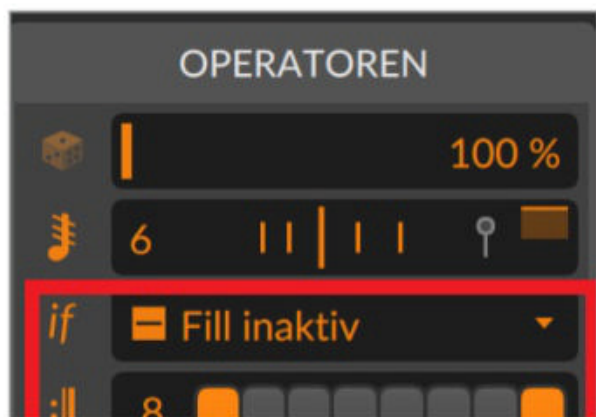
2 Simpler Beat

Mit Doppelklick oben in der Spuransicht in der ersten Scene erzeugst du einen Clip, ein weiterer Doppelklick hierauf öffnet unten die Detailansicht. Wähle per Rechtsklick das Stiftwerkzeug und zeichne einen simplen Beat mit Bassdrum und Snare, wie im Screenshot zu sehen. Ziehe die letzte Note der Snare etwas länger, dies soll ein kleines Fill werden. ❖



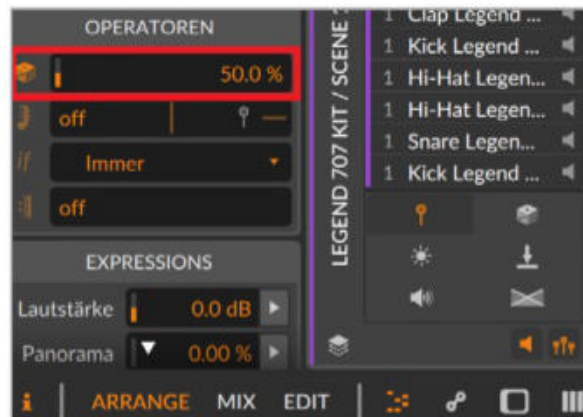
3 Snare-Fill

Wähle diese längere Note am Ende durch einen Klick darauf. In der linken **Inspector**-Spalte siehst du jetzt ein Bedienfeld für die Operatoren. **Repeat** teilt die Note in mehrere Trigger, wir wählen im Beispiel 6 Wiederholungen. Die Trigger können gleichmäßig sein oder schneller oder langsamer werden und in der Anschlagdynamik auf- oder absteigen. ❖



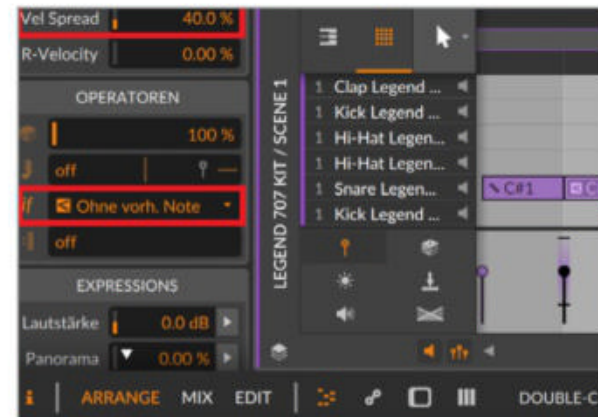
4 Taktvoll

Das kleine Snare-Fill soll nicht jeden Takt erklingen, sondern nur am Ende des ersten und achten Durchlaufs und nur bei deaktiviertem **Fill**-Taster. Auch dies lässt sich im Operator Bedienfeld im unteren Bereich auswählen, die einzelnen Kästchen symbolisieren jeweils einen Takt. Im Menü darüber wählst du als Kondition **Fill Inaktiv**. ❖



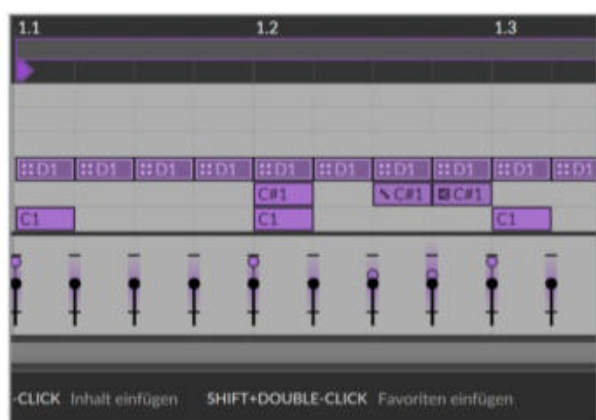
5 Probability

Zur weiteren Auflockerung fügen wir noch zwei Snare-Noten hinzu. Diese Noten sollen den Beat zufällig auflockern und daher nur mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% erklingen. Klicke die vordere Note an und wähle bei den Operatoren eine Chance von 50. Im Editor wird dies durch eine kleine Würfelgrafik symbolisiert. ❖



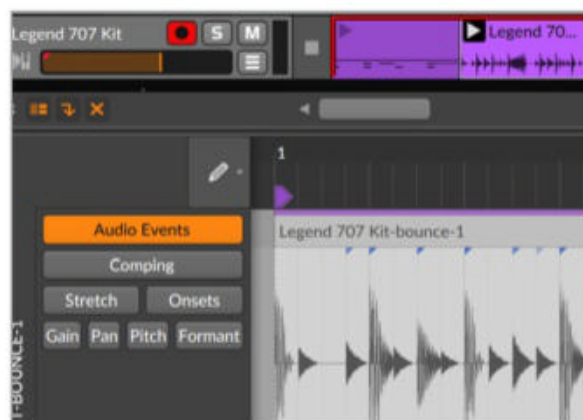
6 Konditionen

Die zweite Note soll nur spielen, wenn die erste Note nicht zufällig getriggert wird, damit nie beide Noten zusammen in einem Takt spielen. Hierfür klickst du auf die zweite Note und wählst als Kondition **Ohne vorherige Note**. Die zweite Note soll zudem in der Anschlagdynamik zufällig variieren, was sich mit **Vel Spread** oberhalb der Operatoren einstellen lässt. ❖



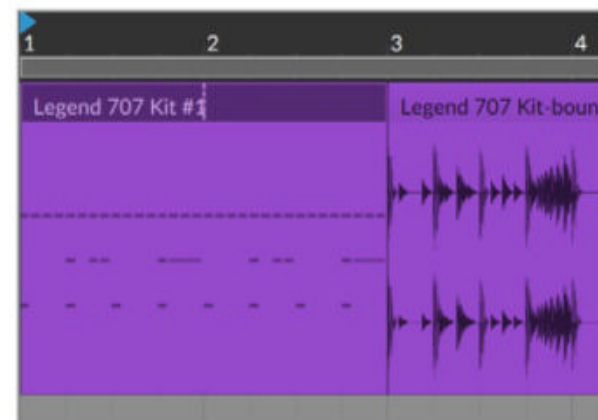
7 Hi-Hats

Auch lebendige Hi-Hat-Spuren lassen sich mit den Operatoren schnell erstellen. Zeichne mit dem Stift bei gedrückter ALT-Taste eine Linie auf der Spur mit der Closed Hi-Hat (Note D1), um sie mit Sechzehntelnoten zu füllen. Wähle alle Noten durch Klick auf den Spurnamen und stelle links im **Inspector** die Wahrscheinlichkeit auf 75% und **Vel Spread** auf 35. ❖



8 Bounce In Place

Wenn du den Beat fixieren willst, klickst du in der Clipansicht auf den Clip und duplizierst ihn mit der Tastenkombination STRG+D. Gehe auf den duplizierten Clip und drücke STRG+B oder wähle nach Rechtsklick im Menü **Bounce In Place**, um den MIDI-Loop in einen Audio-Loop zu verwandeln. Bitwig nimmt die ersten 2 Takte auf und loopt automatisch den zweiten Takt. ❖



9 Hybrid-Spuren

Dank Bitwigs innovativer Hybrid-Spuren kannst du den neuen Audio-Loop auf derselben Spur platzieren und parallel zur MIDI-Spur verwenden. So kannst du weitere Anpassungen an den MIDI-Noten vornehmen, die Sounds editieren und sogar das komplette Kit auswechseln. Auch im Arrangement lassen sich Audio- und MIDI-Clip auf einer Spur kombinieren. ❖

Power Producer: FL Studio

Druckvolle und präsente 808s

Vor allem bei Hip-Hop und Trap ist die 808 das Element, welches den Song voranträgt und sehr viel Volumen einbringt. Mit welchen Tricks und Kniffen man eine 808 abmischen kann, sodass sie für ordentlichen Druck sorgt, erfährst du hier. von Ruben Mantel

Projektinfos

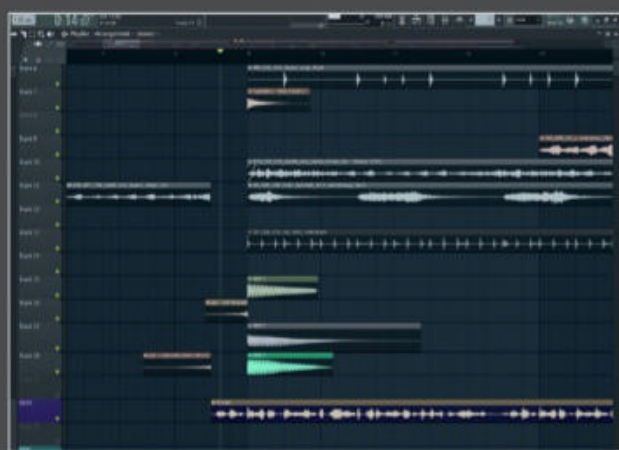


Material: Fruity Loops Studio 21

Zeitaufwand: 20 Minuten

Inhalt: 808 druckvoll und präsent abmischen

Schwierigkeit: Einsteiger und Fortgeschrittene



1 Soundauswahl

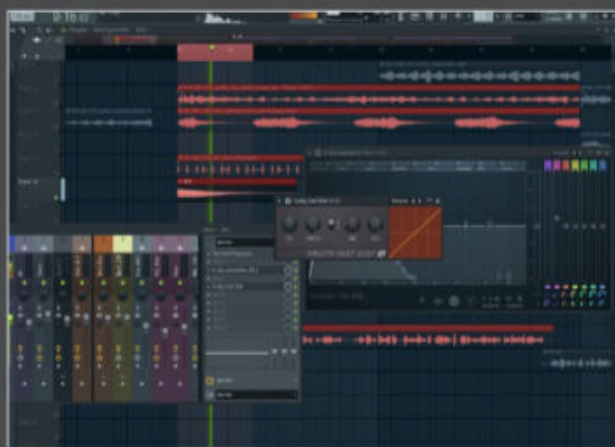
So paradox es auch klingen mag beginnt ein guter Mix vor dem eigentlichen Prozess des Mischens, nämlich bei der Soundauswahl. Selbst ein Spitzenkoch kann aus alten verfaulten Lebensmitteln kein leckeres Gericht zaubern. Analog ist es auch in der Musikproduktion. Versuche also **prophylaktisch** einen Sound zu finden, welcher wirklich zum **Klangbild** des Songs passt. 🍷

2 Transienten Tuning

Nun wird die **Hüllkurve** der 808 stimmig zum Song angepasst. Meistens ist ein bisschen mehr **Punch** erwünscht, weswegen wir als erstes Plugin unserer effect chain den **Transient Processor** öffnen. Dort drehen wir **Attack Shape** auf **Sharp** und den **Attack Regler** auf einen Wert zwischen **40 und 80 Prozent**, bis die Transiente der 808 kräftig genug ist. 🍷

3 Low-Cut

Auch wenn es widersprüchlich erscheint, gilt es die 808, die fast nur aus tiefen Frequenzen besteht, zum Teil abzuschneiden. Allerdings nur die allertiefsten Frequenzen bis zu **25 Hz** die uns nur bei der weiteren Verarbeitung stören würden. Darum machen wir mit dem **Fruity parametric EQ2** einen **steilen Low-Cut** bei **25 Hz**. 🍷



4 Druckpunkt

Nun versuchen wir mit dem EQ aus dem vorherigen Schritt die **Grundtöne** der 808 zu finden und diese anzuheben. **Meistens** liegen diese zwischen **40 und 130 Hz**. Um sie präzise zu finden, ist es hilfreich mit einer **Glockenkurve** durch die verschiedenen Frequenzen zu fahren. Wurde die Druckpunktfrequenz gefunden, heben wir diese um **1 - 3 dB** an. 🍷

5 Verzerrung

Oftmals ist das Problem an der 808, dass sie bei Handylautsprechern oder herkömmlichen Kopfhörern kaum zu hören ist, da diese die tiefen Frequenzen nicht wiedergeben können. Um das zu lösen erschaffen wir durch **Verzerrung** mit dem **Plugin Fruity Fast Dist** Obertöne. Wir verwenden die **Standardeinstellung** und drehen den **Mix-Regler** auf circa **25 Prozent**. 🍷

6 Kompression

Um den Sound insgesamt noch dichter und präsenter klingen zu lassen verwenden wir am Ende unserer Effektkette einen Kompressor. In diesem Fall verwenden wir den kostenlosen **OTT Kompressor** von Xfer. Auch diesen verwenden wir in der **Standardeinstellung**, drehen allerdings den **Depth-Regler** auf einen Wert zwischen **5 und 25 Prozent** herunter. 🍷

Power Producer: Logic Pro X

Mach deine Beats aufregender

In dieser Folge des Logic Power Producer schauen wir uns das neue Beat Breaker Plugin an, das es uns dank einer durchdachten Funktionsweise erlaubt, unser Audiomaterial in Bezug auf die Anordnung, das Tempo die Richtung und Lautstärke zu verändern. **von Stefan Hofmann**

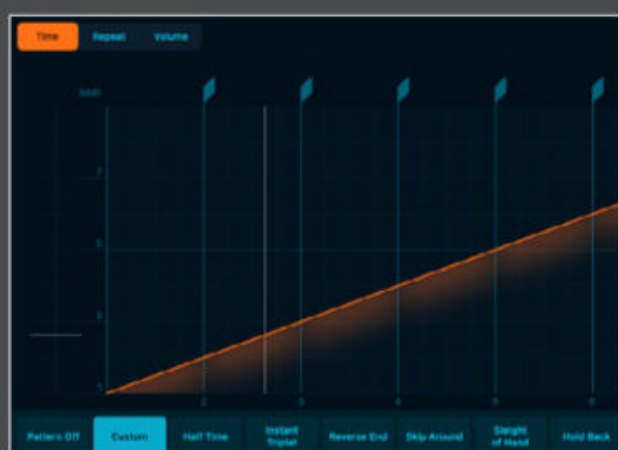
Projektinfos

Material: Logic Pro X (Version 10.8.1)

Zeitaufwand: 30 Minuten

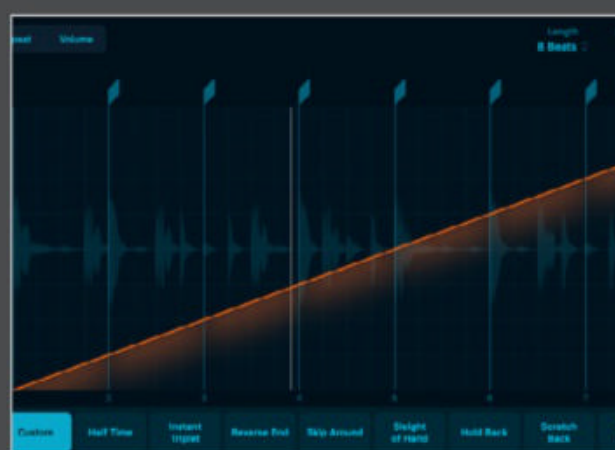
Inhalt: Arbeiten mit dem Beat Breaker Plugin

Schwierigkeit: Fortgeschrittene



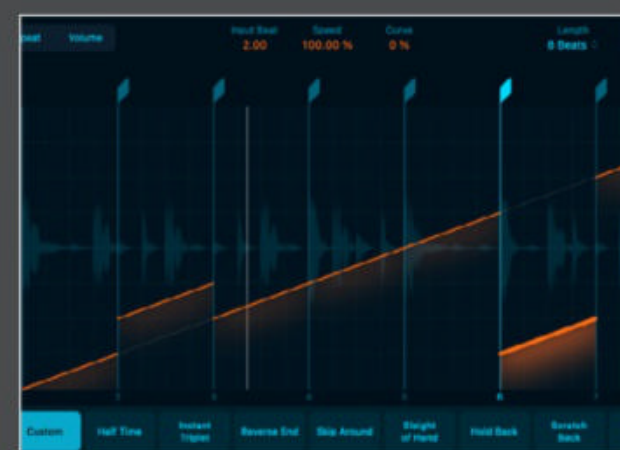
1 Pick a Beat

Wir haben einen Beat geladen, der uns ein bisschen zu langweilig klingt. Zuerst öffnen wir unter **Audio FX, Multi Effects** den Beat Breaker. Um dem Plugin unseren Beat in voller Pracht zu präsentieren, stellen wir den Parameter **Length** auf 8 Beats. Je nach Beat kannst du auf bis zu 16 Beats erhöhen. Ist das Plugin geladen, beginnt es mit dem Zuhören. ✨



2 Erstmal zuhören

Wichtig ist, dass wir das Plugin erstmal zuhören lassen. Nach dem Laden von Beat Breaker und dem anschließenden Abspielen unseres Beats im Loop sehen wir einen Strich, der dem zeitlichen Verlauf folgt. Nun wird das jeweilige Audiomaterial erfasst und in der Plugin-Oberfläche angezeigt. Wir lassen den Beat im Loop laufen und starten mit der Bearbeitung. ✨



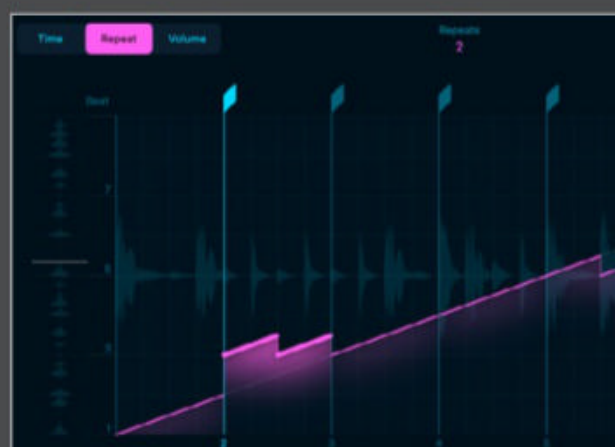
3 Los gehts

Im Wellenform-Bereich werden automatisch Sektionen für jeden Schlag erstellt. Diese kannst du löschen oder neue Sektionen hinzufügen, die einzeln bearbeitet werden können. Wir verbleiben in der Grundeinstellung und beginnen im Reiter **Time** mit der Bearbeitung. Hier kannst du den Balken einer Sektion so verschieben, dass eine andere an ihre Stelle tritt. ✨



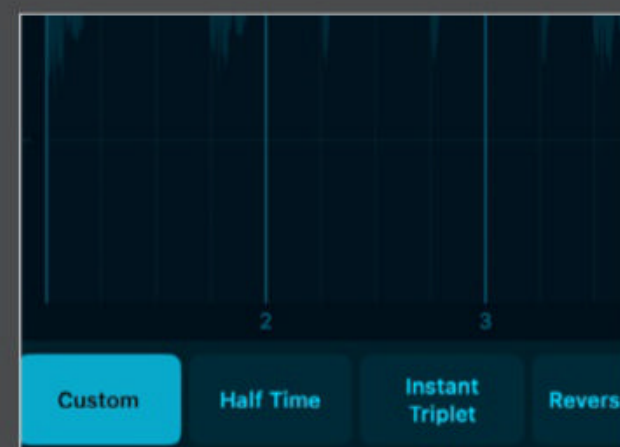
4 Move it

Wir schieben den Balken von Schlag zwei auf Position drei, da wir möchten, dass sich diese am Anfang wiederholt. Außerdem möchten wir, dass Sektion zwei in der sechsten Sektion abgespielt wird und verschieben den Balken auf die zweite Position. Als nächstes öffnen wir den Reiter **Repeat**. Hier können wir einzelnen Sektionen mit Wiederholungen ausstatten. ✨



5 Repeat It

In der zweiten Sektion möchten wir den Anfang wiederholen. Wir halten mit der Maus den Balken gedrückt und ziehen ihn nach oben, bis zwei Balken zu sehen sind. In der fünften Sektion wiederholen wir den Schritt und lassen so die Bass-Drum zweimal erklingen. In der achten Sektion stellen wir für einen coolen Übergang vier Wiederholungen für die Clap ein. ✨



6 Letzte Schritte

Zuletzt können wir über den Reiter **Volume** die Lautstärke der einzelnen Segmente anpassen. Die Claps am Ende empfinden wir als etwas zu laut und reduzieren die Lautstärke auf -1.8 dB. Beat Breaker eignet sich perfekt für Studio- und Live-Anwendungen. Für letzteres findest du unten in der Plugin-Oberfläche spannende Presets wie **Half Time** und **Reverse**. ✨

Power Producer: Cubase

Die Hit-Klänge von Rita Ora

Star-DJ und Produzent Robin Schulz, Pop-Queen Rita Ora und Rapper Tiago PZK sind absolute Hit-Granaten. Wie's wohl klingt, wenn die drei ihre musikalischen Talente vereinen? In dem Überhit „I'll Be There“ geben sie die Antwort, mit eindringlichem Gesang von Rita Ora und Tiago PZK und einer gewohnt unverschämt eingängigen Produktion von Robin. Wir bauen die drei wichtigsten Sounds des Songs nach. von Vera Schumacher

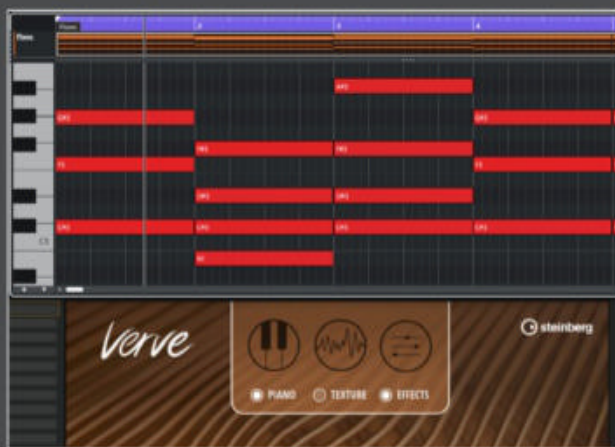
Projektinfo

Material: Cubase Artist oder Pro

Zeitaufwand: ab 30 Minuten

Inhalt: Nachprogrammieren des Synth-Hooks, der Bassline und der Pianoakkorde aus dem Song „I'll Be There“ von Robin Schulz feat. Rita Ora & Tiago PZK

Schwierigkeit: Fortgeschrittene



1 Piano

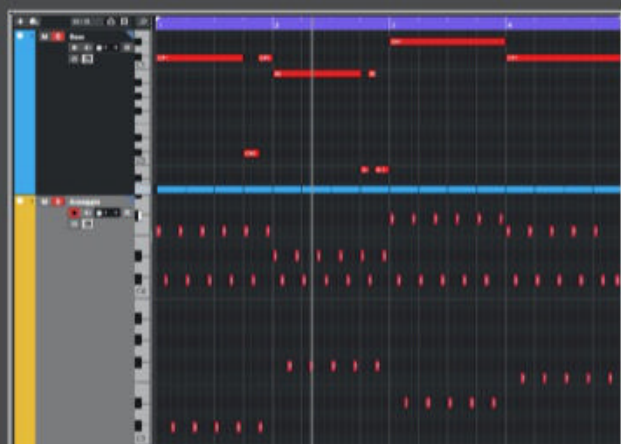
Erzeuge zunächst ein neues Cubase-Projekt mit 96 BPM. Wir starten mit den Pianoakkorden. Lade dafür HALion Sonic SE als VST-Instrument und wähle das Preset **Piano Concert**. Deaktiviere das **Texture**-Layer und stelle **Distance** auf 50% und **Color** auf 77%. Erhöhe außerdem **Compression** auf 68%. Drehe dann den Makroregler **Balance Piano-Texture** ganz nach links. ✨

2 Akkorde

Das Piano spielt die abgebildeten Akkorde. Jetzt stellen wir ihm mit Retrologue einen Bass zur Seite. Aktiviere den **Mono**-Modus und **Glide**, erhöhe **Glide Time** auf 145 ms und wähle den **Trigger Mode Legato**. Das klangliche Fundament liefern Oszillator 1 und 2 und der Sub-Oszillator mit der Sägezahnwellenform. Der **Multi**-Modus erzeugt einen fülligeren Sound. ✨

3 Bass

Passe die Oszillatorpegel und die Filterparameter wie auf dem Bild an. Diese sorgen für einen dumpfen, leicht verzerrten Sound. Erhöhe den **Attack**-Wert der **Amplifier**-Hüllkurve für einen sanfteren Anschlag auf 15 ms und justiere die Filterhüllkurve wie dargestellt. Nun fehlt nur eine Prise Hall. Der Bass spielt die im nächsten Schritt gezeigte Notenfolge. ✨



4 Arpeggio

Er wird begleitet von einem Arpeggio, für das wir eine weitere Retrologue-Instanz laden. Wie kriegen wir jetzt den glockenartigen Sound hin? Wähle für **Osc 1** die Rechteckwellenform (**Shape**: 70%) und für **Osc 2** den Sägezahn. Hier kommt der obertonreichere Filtertyp **LP12** zum Einsatz, mit den folgenden Werten: **Cutoff**: 97 Hz, **Envelope**: 48%, **Distortion**: 26%. ✨

5 Arp: Modulationen

Den gewünschten glockenartigen Sound erreichen wir durch eine perkussive Einstellung der Hüllkurven. Um Spannung zu erzeugen, wird der Ausklang in „I'll be There“ variiert. Dazu greifen wir in die Modulationstrickkiste und nehmen die gezeigten Zuweisungen in der Matrix vor. So richtig hypnotisch klingt es aber erst mit den richtigen Effekten. ✨

6 Arp: Effekte

Versehe den Klang zunächst auf der **FX**-Seite von Retrologue mit einem dezenten Choruseffekt. Danach betonen wir den Anschlag mit dem Envelope Shaper. Quadrafuzz spendiert dem Sound mit dem Preset E Guitar Warmifyer eine obertonreiche Sättigung. Das PingPong-Delay sowie der Halleffekt REVELation (Preset: **Small Hall Natural**) sorgen für mehr Tiefe. ✨

Power Producer: Ableton Live

Mehr Flow im Song

Wie erhält man einen präzisen, transparenten und kraftvollen Mix, bei dem der Bass richtig pumpt, die Synths sich zum Beat bewegen, die Snare durch den Mix schneidet und die Vocals, trotz massivem Reverb, nicht verschwommen klingen? Die Antwort ist: mittels Sidechain. Richtig angewendet, animiert die Musik sofort, sich dazu zu bewegen. Fünf typische Einstellungen dafür erfährst du jetzt im Workshop. von Maya C. Sternel

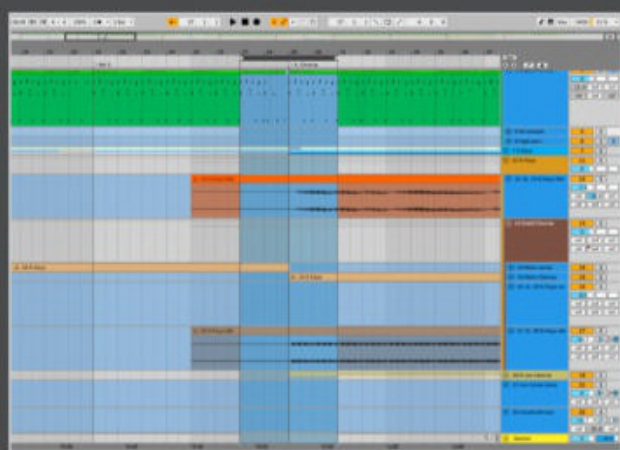
Projektinfos

Material: Ableton Live

Zeitaufwand: 20 Minuten

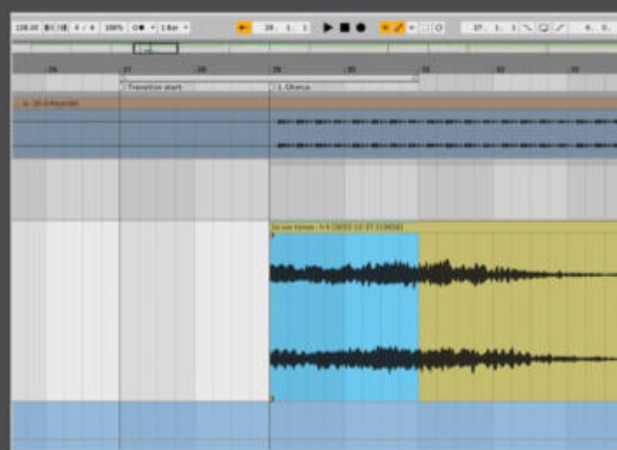
Inhalt: Songparts miteinander verbinden, dass sie Spannung aufbauen und dem Song mehr Intensität und Flow geben, Transitions mittels im Song vorhandenen Sounds gestalten, Hinzufügen von mehr Drive mit Samples aus dem Sample Pack Build And Drop.

Schwierigkeit: Fortgeschrittene



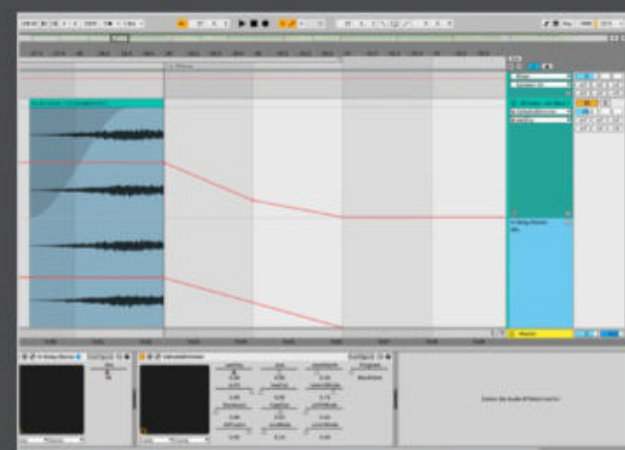
1 Song strukturieren

Transitions sind sinnvoll, um Veränderungen im Song einzuleiten und die Spannung darauf zu erhöhen, z.B. zwischen Build up und Drop oder Verse und Chorus. Im folgenden Beispiel findet die Transition auf den letzten eineinhalb Takten vom Verse als Übergang zum Chorus statt. Das Muster kann beliebig übertragen und die Länge variiert werden. 🌟



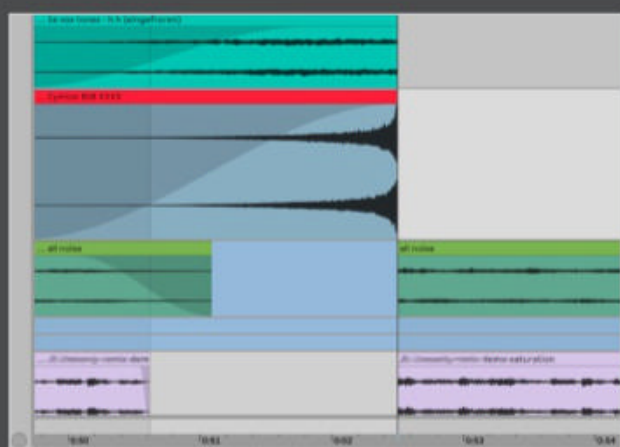
2 Platz schaffen

Lokalisier eine passende Stelle für eine Transition in deinem Song. Mute dann einen Takt vor dem neuen Part alle Spuren. Damit die Transition organisch klingt, verwende möglichst Material aus dem daran anschließenden Part: Startet dieser z.B. mit einem ausgehaltenen Akkord eines Instruments oder lang gehaltenem Ton der Backing Vocals? 🌟



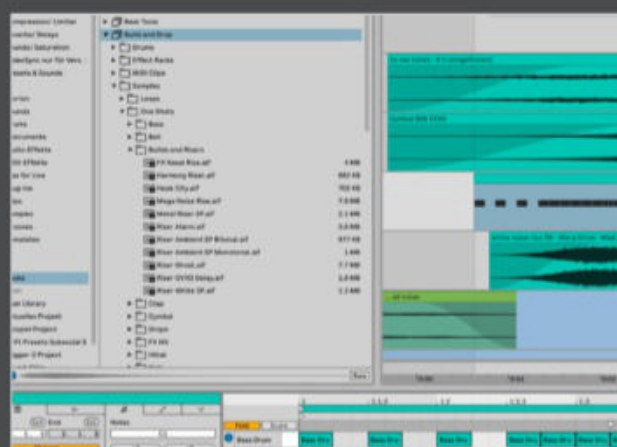
3 Tonal verbinden

Kopiere den über einen Takt gehaltenen Ton oder Akkord in eine neue Audiospur und platziere ihn an die zuvor gemutete Stelle. Nutze die **Reverse**-Funktion, um das Sample umzudrehen. Setze einen Fade in. Lege ein kurzes Delay und Reverb in die Spur. Automatisiere bei beiden Effekten **Dry/Wet** so, dass die Effekte nach der Transition 1-taktig ausklingen. 🌟



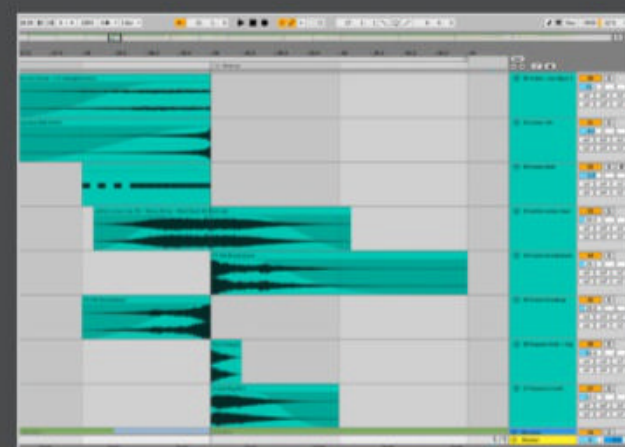
4 Sog-Effekt erzeugen

Suche ein lang ausklingendes Cymbal-Sample aus dem Ordner Drum Hits der Kategorie Drums. Lege es parallel zum vorherigen Sample in eine neue Spur. Nutze die **Reverse**-Funktion und passe es an die Länge des tonalen Samples an. Setze wieder einen Fade in. Lade ein Delay und ein anderes Reverb in die Spur und automatisiere **Dry/Wet** wie zuvor. 🌟



5 Energetisch anreichern

Programmiere eine Kick, die sich von 1/8-tel Noten langsam auf 32-tel Noten steigert und mische sie dezent dazu. Lade in die nächste neue Spur ein Whitenoise Riser Sample, wie z.B. aus dem Ableton Sample Pack Build And Drop. Das gibt der Transition einen weiteren Energieschub. Auch hier kannst du Delay und Reverb hinzufügen und automatisieren. 🌟



6 Mehr Größe suggerieren

Damit die Energie in dem der Transition folgenden Part gehalten wird, lade das Sample FX Hit Breakdown aus dem genannten Pack an den Anfang des Folgeparts dupliziere die Spur, schiebe das Sample in die Transition und wende **Reverse** an. Setze passende Fades. Zur Betonung des neuen Parts lege eine Impact Kick und Crash auf den Beginn des Songparts. 🌟

Power Producer: Studio One 6

Sound like Nine Inch Nails

Die Klänge von Nine Inch Nails sind für viele Synth-Begeisterte der Heilige Gral. Doch wie entstehen die Sounds des Industrial-Rock-Projekts? Diese Frage wird in diversen Foren heiß diskutiert. Denn Trent Reznor & Co. nutzen einen riesigen Fuhrpark mit Vintage-Klassikern und modernen Synths sowie einem exquisiten Modularsystem. Ob man mit den Bordmitteln von Studio One einen Track im NIN-Stil produzieren kann? Probieren wir's aus!

von Vera Schumacher

Projektinfos

Material: Studio One 6 (ab Artist-Version)

Zeitaufwand: ab 30 Minuten

Inhalt: Erstellen eines kleinen Track-Templates im Stil von Nine Inch Nails mit Beat, Bass, Sample-&Hold-Sequenz und Lead.

Schwierigkeit: Fortgeschrittene



1 Reduzierter Beat

Für unseren Track orientieren wir uns an den Mid-Tempo-Stücken von Nine Inch Nails oder How To Destroy Angels. Erstelle ein Projekt mit 95 BPM. Unser Beat besteht aus drei Sounds aus Mai Tai [1]. Die Kick spielt auf den Achtelzählzeiten 1, 3, 6, 8 und die Snare auf 2 (Takt 1) bzw. 2 und 5 (Takt 2). Der Hi-Hat-Sound besteht aus gefiltertem Rauschen. ✨

2 Hi-Hat

Lade bei der Hi-Hat-Spur unter **Note FX** den **Arpeggiator** (**Rate: 1/16**). Bei diesem Klang moduliert das Plug-in **Autofilter** die Filterfrequenz rhythmisch. Mit einem dezenten Hall klingt es gleich räumlicher. Für die Bassline nutzen wir eine weitere Mai-Tai-Instanz. Definiere den Wiedergabemodus **Mono** und wähle für die Oszillatoren die Sägezahnwellenform. ✨

3 Trademark-Bass

Aktiviere jeweils den **RP-Modus** und erhöhe bei **Osc 1** den **Spread-Wert** auf 82%. Stelle zudem bei Oszillator 2 **Octave** auf **16'** und **PWM** auf **50%**. Das Filter und die oberen beiden Hüllkurven sind wie auf dem Bild anzupassen. Die Modulationsintensität von Slot 1 der Matrix erhöhen wir auf 7.4 %. Aktiviere dann den **Reverb**-Effekt mit den gezeigten Einstellungen. ✨



4 Filtermodulation

Mit etwas **Distortion** (Modus: **Bad Tube**, **Drive: 37%**) klingt der Bass etwas präsenter. Lade den **Arpeggiator** als **Note FX**, erstelle ein 16-schrittiges Pattern mit der **Rate 1/8**. Die unterschiedlichen Velocity-Werte variieren die Filterfrequenz. Gerne setzt Trent Reznor auch Sample-&Hold-Sequenzen ein, die sich ebenfalls leicht mit Mai Tai erzeugen lassen. ✨

5 S&H-Sequenz

Die LFOs modulieren die Filterfrequenz und die Pulsweite von Oszillator 2. Durch die **Sample/Hold**-Wellenform entsteht die zufällige Modulation im 1/8-Takt. Mit **Distortion**, **Phaser**, **Delay** und **Reverb** klingt der Sound gleichzeitig rhythmisch als auch atmosphärisch. Auch hier kannst du einen **Arpeggiator** als **Note FX** verwenden, um ein rhythmisches Pattern zu erzeugen. ✨

6 Bissiger Lead-Sound

Nine Inch Nails sind bekannt dafür, Synth-Sounds durch Gitarren-Amps zu jagen. Das können wir auch in Studio One! Dazu bauen wir den abgebildeten Lead-Sound mit zwei Oszillatoren mit Sägezahnwellenform und aktivieren den **Glide-Modus**. **Ampire** sorgt mit dem Preset **Masking Tape** für eine bissige Verzerrung. Nun fehlen nur noch etwas EQ, Delay und Hall. ✨



Daten & Audiodemo
zum Workshop in Heft-
Downloads. Siehe Seite 9

Mix-Tricks: Muffige Drums aufpolieren

So klingt (d)eine 909 nach 2024

Was die TR-808 für den Hip-Hop bedeutet, ist eine TR-909 für Techno – auch 40 Jahre nach ihrer Markteinführung. Wo die Sounds früher aber roh und ungeschliffen verwendet wurden, braucht es heute deutlich mehr Druck, Punch und seidigere Höhen. Kriegen wir hin! von Marco Scherer

Project info:

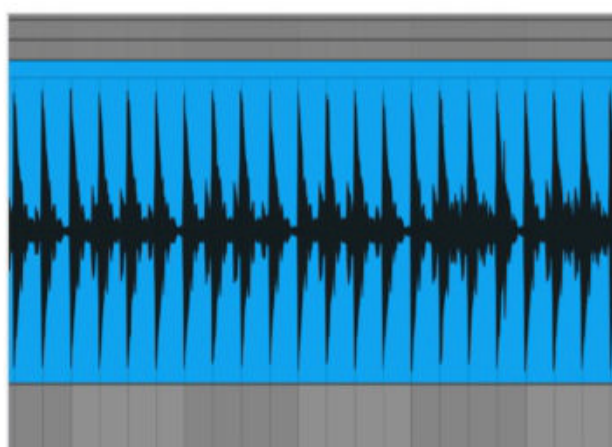


Material: FabFilter Saturn, FabFilter Pro-Q 3, FabFilter Pro-L 2

Zeitaufwand: 40 Minuten

Inhalt: Muffige 909 Drums mit Sättigung und Stereo-EQ zeitgemäßer und druckvoller gestalten.

Schwierigkeit: Fortgeschrittene



1 Normalisieren

Wir verwenden eine vor einiger Zeit aufgenommene Jamsession als Vorlage (siehe Heft-Downloads), du kannst aber auch einen frischen Beat mit deiner 909 bauen. Da wir mit Sättigung und Verzerrung arbeiten werden, ist es wichtig, dass die Aufnahme normalisiert ist. Falls nicht, musst du die Drive-Regler ggf. weiter aufdrehen als hier angegeben. 🚫



2 Von klotzig zu knackig

Das wiederum hat Auswirkungen auf das Resultat und kann je nach Quellmaterial durchaus gut klingen, aber auch in die Hose gehen und zu rotzig ausfallen. Im Zweifel beide Varianten testen. Nun aber los: Der erste Sound zum Auffrischen ist natürlich die Kick. Die klingt von Natur aus einfach zu dünn und klotzig, das muss runder und knackiger werden. 🚫



3 Röhrensound

Mit FabFilter Saturn funktioniert das prima: Lade das Default Setting und splitte das Frequenzspektrum in der Mitte. So können wir Kick und Toms vom Rest separieren. Für die Tiefen verwenden wir die Warm Tube und stellen Drive auf etwa 11 Uhr. Damit klingt das plumpe „Toktok“ gleich wie ein saftiges „Bummbumm“. Für die Höhen verwenden wir das Warm Tape. 🚫



4 Mehr Klarheit

Hier geben wir sogar mehr Drive dazu, etwa auf 14 Uhr und fahren auch den Band 2 Treble-Regler einen Tacken hoch auf 1,2 dB. Damit ist der erste Part erledigt, für den zweiten verwenden wir den Pro-Q 3 (oder einen EQ deiner Wahl). Im Analyser sehen wir von 50 bis 200 Hz einen dicken Block, der für den holzigen Grundsound verantwortlich ist. 🚫

5 Weichere Bässe

Den wollen wir aber etwas weicher gestalten. Mit je einem Band bei 100 Hz und 160 Hz mit Q 8 fahren wir rund 4 dB pro Band runter. Die Änderung ist relativ subtil, später beim finalen Lautmachen aber deutlich hörbar. Drastischer gestalten wir Mitten und Höhen. Erzeuge ein Band bei 1.500 Hz, gebe 3 dB dazu und splitte das Band in links/rechts. 🚫

6 Seidigere Höhen

Schiebe eine Seite auf 1.000 Hz und die andere auf 2.000 Hz. Gleiches machen wir mit den Höhen, wobei wir hier 5 dB dazu geben und das Band bei 7.000 (links) und 9.000 Hz (rechts) platzieren. Zum Abschluss laden wir einen Pro-L 2, stellen Out auf -0,3 dB und fahren GAIN so weit auf, dass die Reduction an der lautesten Stelle -11 dB nicht überschreitet. 🚫

INSPIRATION WANN UND WO DU WILLST

für alle Producer, DJs & Musiker



12 AUSGABEN AB 71,90€ IM JAHR

ZUGRIFF AUF ÜBER 100 HEFTE IM ARCHIV

ÜBER 800 GIGABYTE INSTRUMENTE & SOUNDS

PLUS WERTVOLLE PRÄMIE DEINER WAHL



Dein Ding?
Hier geht's zum BEAT-Abo ...

Web: www.beat.de/jahresabo

Tel: 0711 / 7252-292

Artikelnummer: BE00PLU22



PRÄMIE NACH WAHL

Finde dein Lieblingsdankeschön unter
www.beat.de/Jahresabo

99 € GESPART



ROB PAPEN SUBBOOMBASS-2*

Abgründtiefte Bässe und kraftvolle Sequenzen sind die Spezialität des VA-Synthesizers SubBoombass. Aber auch lebendige Lead-Sounds, packende 303-Riffs, hypnotische Sequenzen oder originelle Drum- und Percussion-Grooves beherrscht das flexible Plug-in mit Bravour. Die zahlreichen hervorragenden Presets erleichtern den Start.

www.robpapen.com

Prämien-ID: F1503

ohne Zuzahlung



\$149 GESPART



IMPACT SOUNDWORKS SHREDDAGE 3 HYDRA*

Ob packende Distortion-Riffs oder kreischende Solos gefragt sind: Shreddage 3 Hydra punktet als ausdrucksstarke virtuelle E-Gitarre für den freien Kontakt Player ab Version 5.7. Das Sample-Instrument bietet sich vor allem in Metal und Rock an und begeistert mit flexiblen Möglichkeiten, den Klang anzupassen.

www.impactsoundworks.com

Prämien-ID: F1494

ohne Zuzahlung



155 € GESPART



IK MULTIMEDIA MIROSLAV PHILHARMONIK 2*

Miroslav Philharmonik 2 bringt dir ein komplettes Orchester ins Studio: Fantastische Solo und Ensemble Streicher, Bläser, Holzbläser, Harfen, Pianos, Percussion und vieles mehr. Aufgenommen in den CNSO Orchestra Studios in Prag, bietet jedes der 2.700 Instrumente reale Spielweisen und authentische Artikulationen.

www.ikmultimedia.com

Prämien-ID: F969

ohne Zuzahlung



79 € GESPART



UVI PX V8*

UVIs PX V8 fängt die bemerkenswerte Klanggewalt des 8-stimmigen Analog-Synths Voyetra Eight von 1982 ein, in einem leistungsfähigen Sample-Instrument für die freie UVI Workstation und den Falcon-Sampler. Die 400 inspirierenden Presets umfassen klassische Synthesizerklänge der Achtziger, aber auch packende zeitgemäße Sounds.

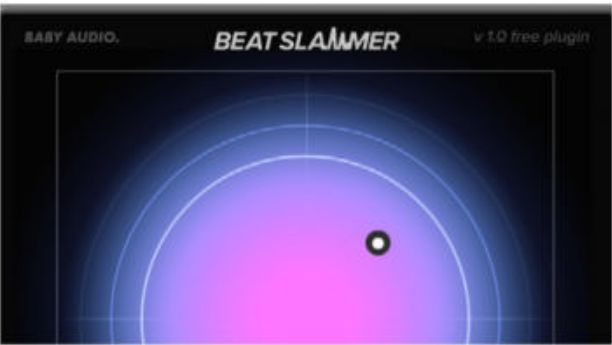
www.uvi.net

Prämien-ID: F1493

ohne Zuzahlung



Neue Freeware Plug-ins von Jan Wilking



Baby Audio
Beat Slammer

Baby Audio hat sich mit überzeugenden Effekt-Plug-ins wie Comeback Kid, Crystalline, Spaced Out oder zuletzt Transit einen Platz ganz oben in unserem Plug-in Ordner erarbeitet. Neben diesen kostenpflichtigen Plug-ins bieten die Entwickler auch einige Freeware-Effekte an. Hierbei handelt es sich um abgespeckte Versionen der kommerziellen Plug-ins, beispielsweise eine Preset-Version des Reverb/Delay-Effekts Spaced Out namens Magic Dice. Auch das neueste Freebie Beat Slammer ist ein Ableger, in diesem Fall von dem Parallel-Kompressor IHNY-2. Und der Name ist Programm: Beat Slammer wurde nicht für die subtile und transparente Dynamikbegrenzung entwickelt, sondern ist auf aggressive und pumpende Komprimierung spezialisiert. Hierfür bedient der Effekt sich der so genannten New York Parallel Kompression, bei der das eingehende Audiosignal extrem bearbeitet und gequetscht wird und anschließend zur Abminderung des übertriebenen Effekts das unbearbeitete Signal hinzugemischt wird. Die Bedienung ist idiotensicher. Über ein XY-Pad regelst du die Stärke der Komprimierung sowie das Verhältnis zwischen bearbeitetem und unbearbeitetem Signal. Mit dem Makeup-Gain Fader gleichst du dabei entstehende Lautstärkeverluste aus, mit dem Output-Fader stellst du die Gesamtlautstärke ein.

Fazit
IHNY-2 ist einer der bestklingendsten Parallel-Kompressor auf dem Markt, wenn es um aggressive und unüberhörbar pumpende Komprimierung geht. Beat Slammer bietet den gleichen Sound, nur mit begrenzteren Eingriffsmöglichkeiten, und empfiehlt sich damit insbesondere für In-The-Face Drums oder um Gesang ganz weit nach vorne zu holen einzelnen Sektionen.

Entwickler: Baby Audio
Web: babyaud.io
Preis: Freeware
Format: VST, VST3, AU, AAX

Bewertung: [5 red squares]



Micro Music
Vital Preset Generator

Vital ist nicht ohne Grund einer der beliebtesten Freeware-Synthesizer auf dem Markt. Denn der Wavetable-Synthesizer besitzt eine äußerst potente Kangerzeugung, aber dennoch ist die Bedienung schnell erlernt und zahlreiche durchdachte Funktionen machen die Erstellung eigenständiger Sounds zum Kinderspiel. Mit dem ebenfalls kostenlos herunterladbaren "AI-Powered Vital Preset Generator" von Micro Music soll der Weg zum gewünschten Klang noch leichter werden. Denn du musst einfach nur ein Audiofile mit einem Sound, der dir gefällt, in die Software ziehen. Das Programm analysiert die WAV-Datei und erstellt daraus ein Vital-Preset, das dem Sample klanglich möglichst ähnlich ist. Dieses Preset kannst du dann mit allen Parametern von Vital weiter anpassen und modulieren. Falls dir die Idee bekannt vorkommen sollte: Sonic Charge hat Vergleichbares in den ebenfalls in dieser Ausgabe getesteten Synplant 2 integriert und perfektioniert. Das hat uns dann auch den direkten Vergleich erlaubt. Und wenn es darum geht, welche der beiden Methoden dichter am Original-Sample sind und die verwertbareren Ergebnisse bringt, hat das kostenpflichtige Synplant2 derzeit ganz klar die Nase vorn. Beim Vital Preset Generator schwanken die Ergebnisse noch stark und zeigen abhängig vom Ausgangsmaterial nicht immer viel heraushörbare Ähnlichkeit mit dem Sample.

Fazit
AI-Powered Vital Preset Generator erstellt aus Audio-Files Presets für den mächtigen Freeware-Synthesizer Vital, die zwar klanglich nicht immer wirklich viel mit dem Orginal-Sample zu tun haben, aber dennoch eine interessante Ausgangsbasis für eigene Sounds darstellen können.

Entwickler: Micro Music
Web: micromusic.tech
Preis: Freeware
Format: Standalone

Bewertung: [4 red squares]



AberrantDSP
LoFi Oddity

Ähnlich wie bei Baby Audio hat auch AberrantDSP einen Freeware-Effekt von seinen kommerziellen Effekten abgeleitet, mit vergleichbarem Sound, aber sehr beschränkten Eingriffsmöglichkeiten. LoFi Oddity besteht aus vier Modulen, die jeweils nur über einen Makro-Regler verfügen. Hinzu kommen Fader für Eingangs- und Ausgangspegel, ein Mix-Fader sowie ein Patchbrowser. Das erste Modul namens corruption hat seinen Algorithmus von dem Digital-Mangler Digitalis entliehen. Zwar musst du hier auf den genialen Glitch-Sequencer des großen Plug-ins verzichten, dafür bietet das Modul aber den gleichen Lofi-Digitalisound von Digitalis und weckt Erinnerungen an die Anfangszeit von MP3 mit niedrigen Bitraten. Das zweite Modul mit den unaussprechlichen Hieroglyphen fügt einen diffusen LoFi-Halleffekt mit einem ganz eigenen Charme hinzu. Das tape-Modul klingt wenig überraschend wie SketchCassette, eine der besten LoFi-Tape-Emulationen in Plug-in-Form. Zwar musst du auf die NR-Komprimierung und die Chorus/Flanger-Effekte verzichten, die klassischen Wow&Flutter-Effekte sowie den reduzierten Frequenzgang einer Tape-Aufnahme reproduziert das Modul aber überzeugend. Und zum Abschluss gibt es mit dem comp-Modul einen 1-Knopf-Kompressor, der dem größeren ShapeShifter entstammt und für kräftige Eingriffe und Stauchen und Quetschen der Dynamik des eingehenden Audiosignals geeignet ist - natürlich ebenfalls mit jeder Menge LoFi-Charme.

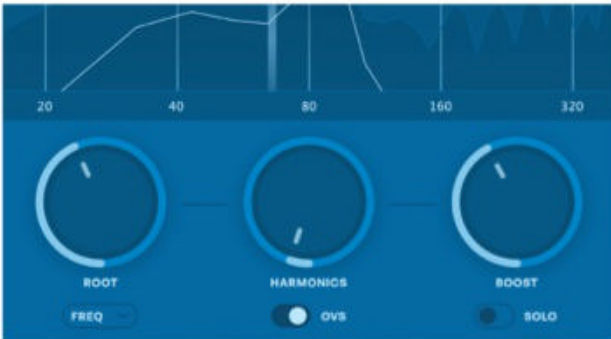
Fazit
Wer die kommerziellen Effekte von AberrantDSP kennt, weiß was ihn erwartet: LoFi-Oddity gibt selbst den saubersten und sterilsten Sounds den gewissen LoFi-Charme in gnadenloser Imperfektion.

Entwickler: AberrantDSP
Web: aberrantdsp.com
Preis: Freeware
Format: VST3/AU/AAX

Bewertung: [5 red squares]

Neue Effekt-Plug-ins

von Vera Schumacher



Denise Audio Bass XXL

Ein definierter tiefer Frequenzbereich verleiht einem Track Druck und Energie. Kein Wunder, dass dafür oft eine ganze Armada an Effektprozessoren zum Einsatz kommt. Das Plug-in Bass XXL soll sicherstellen, dass sich das so wichtige Low-End auch bestmöglich auf kleinere Abhörgeräte wie Smartphone-Lautsprecher überträgt. Klingt nach einem Sub-Synth? Nein, die überarbeitete neue Version von Bass XL erzeugt harmonische Zusatztöne oberhalb der Bassfrequenz. Dabei macht sich das Tool zunutze, dass unser Gehirn tiefe Bässe vor allem anhand ihrer Obertöne interpretiert. Den Grundton kannst du in Hertz oder als Notenwert einstellen oder über MIDI bestimmen, sodass das Plug-in auch den Tonwechseln in deinem Track folgt.

Mit den Reglern Harmonics und Boost definierst du die Intensität und den Signalanteil der generierten Obertöne. Die tiefen Frequenzen werden nicht verändert, mit dem Boost-Regler fügst du auf musikalische Weise die entsprechenden Obertöne hinzu. Darüber hinaus bietet das Plug-in ein Pre-Delay für die Obertöne sowie einen Regler, mit dem du die Monokompatibilität gewährleisten kannst. Mit Slope und Range kannst du flexibel bestimmen, wie prominent die Bearbeitung ausfällt.

Fazit

Bass XXL punktet als ebenso wirkungsvolles wie intuitives Tool, um Synth-Bässen, tieffrequenten Instrumentenklängen, Bassdrums oder Toms und sogar kompletten Beats und Mixen ein akzentuiertes und kraftvolles Low-End zu spendieren. Mit wenigen Handgriffen kannst du dafür sorgen, dass diese auch auf kleineren Lautsprechern druckvoll klingen. Durch die präzise Steuerung der generierten Obertöne sind subtile Bearbeitungen ebenso möglich wie ausgeprägte Effekte.

Entwickler: Denise Audio

Web: www.deniseaudio.com

Preis: 69 Euro, aktuell: 39 Euro

Format: VST2, VST 3, AU, AAX

Bewertung: ★★★★★



LiquidSonics Reverberate 3

Der Faltungshallprozessor Reverberate ist bereits seit 2009 auf dem Markt. Eine halbe Ewigkeit für ein Plug-in, oder? In Version 3 möchte es beweisen, dass es noch lange nicht zum alten Eisen gehört. LiquidSonics setzt mit innovativen Features und einer schicken neuen Benutzeroberfläche auf eine Kombination aus Bewährtem und modernen Funktionen.

Mit dem Slogan „Legend never sounded so good“ verspricht LiquidSonics Großes, doch hält das Plug-in auch klanglich dieses Versprechen? Ein Faltungshall ist nur so gut wie die verwendeten Impulsantworten. Ein Hersteller, der exzellente Nachbildungen der besten Halleffekte der legendären Reverb-Prozessoren von Lexicon und Bricasti anbietet, lässt sich hier natürlich nicht lumpen. So kannst du auf der Webseite von LiquidSonics Impulsantworten von Kultgeräten wie Lexicon 480 und 224 sowie Bricasti 7 herunterladen.

Was macht Reverberate 3 nun anders als andere Faltungshallprozessoren? Das Zauberwort lautet Fusion-IR. Diese innovative Technologie ist das Herzstück von Reverberate 3 und unterscheidet es deutlich von herkömmlichen Convolutions-Reverbs. Fusion-IR geht über die Grenzen statischer Impulsantworten hinaus, indem es mehrere davon verwendet, um die dynamische Entwicklung des Halls zu erfassen. Reverberate bringt bereits ein paar dieser „Multi-Impulsantworten“ aus den Kategorien Halls, Plates, Rooms, Spaces und Post mit.

Mit dem True-Stereo-Plug-in kannst du gleich zwei Impulsantworten laden und zwischen diesen überblenden. Sie lassen sich auch beliebig im Stereopanorama platzieren. Wie wäre es beispielsweise, die frühen Reflexionen eines Hall-Modells mit dem Nachhall eines Plate-Reverbs zu kombinieren? Ähnlich wie bei den Hardware-Vorbildern kannst du zudem die frühen und späten Hallanteile individuell bearbeiten. Klasse: Die Impulsantworten lassen sich ohne Artefakte strecken oder auch rückwärts abspielen.

Reverberate 3 bietet umfangreiche Einstellmöglichkeiten, dank der intuitiv gestalteten Bedienoberfläche sowie der Vielzahl an Presets



findet man sich aber nach einer gewissen Einarbeitung gut zurecht. Auf der Contour-Seite bestimmst du, wie schnell der Nachhall in den Tiefen, Mitten und Höhen abklingt. Mithilfe der ADSHR-Lautstärke kannst du den Lautstärkeverlauf des Halleffekts flexibel formen. Eine weitere Spezialität ist die Möglichkeit, die frühen und späten Hallanteile unabhängig voneinander zu modulieren. In der Praxis gelingen durch Modulationen chorusartige Effekte oder lebendige Hallfahrten. Das Potenzial als Sounddesign-Werkzeug wird durch Equalizer, Delay, Chorus und Ducker eindrucksvoll erweitert. Mit dem Delay lassen sich dabei auch tolle Ping-Pong-Delays erzeugen. Schade nur, dass es keine Presets für die Effektmodule gibt.

Fazit

Dank der fantastisch klingenden Impulsantworten leistet Reverberate 3 ausgezeichnete Dienste, um den Klang einiger der besten Halleffekte von Lexicon und Bricasti, aber auch realer Räume nachzubilden. Doch das Plug-in kann weitaus mehr: Dank der beeindruckenden Palette an Anpassungsmöglichkeiten, die man ansonsten nur von algorithmischen Kollegen kennt, liefert es bemerkenswert lebendige und organische Halleffekte. Diese Flexibilität macht es auch zu einer exzellenten Wahl für das Sounddesign. Reverberate 3 hebt sich damit durch seine Flexibilität und innovative Funktionen von herkömmlichen Faltungshallprozessoren ab. Ein dickes Lob verdient auch das hervorragende PreisLeistungsverhältnis.

Entwickler: LiquidSonics

Web: www.liquidsonics.com

Preis: 99 US-Dollar

Format: VST2, VST3, AU, AAX

Bewertung: ★★★★★



Test: Sonic Charge Synplant 2

Der innovative Synthesizer mit eigenständigem Sound und Bedienkonzept wird in Version 2 noch besser: Sample-Import als Grundlage für neue Klänge und ein DNA-Editor für detaillierte Klanganpassung erweitern das große Sounduniversum von Synplant. **von Jan Wilking**

Features

- Software-Synthesizer
- Genetisches Sounddesign
- DNA-Editor für Detailbearbeitung
- Genopatch-Technologie mit Sample-Import
- Integrierte Effekte
- VST, VST3, AU
- ab Windows XP / MacOS 10.13

Fakten

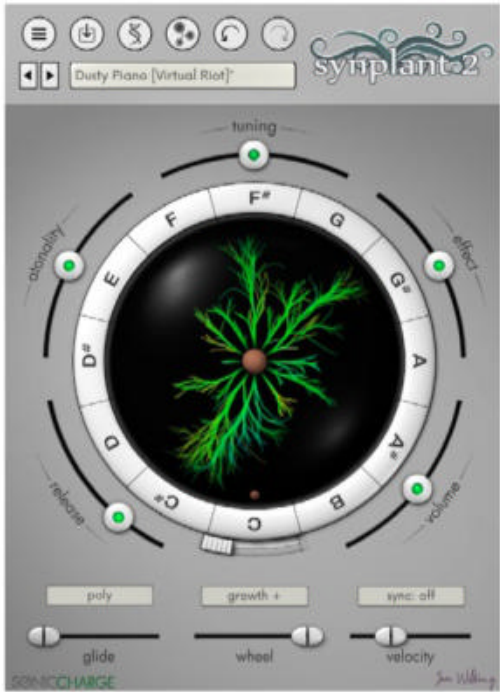
Hersteller: Sonic Charge
Web: soniccharge.com
Bezug: Webseite
Preis: 149 Euro; (Upgrade von Synplant 1: 50 Euro)

- ▲ Eigenständiger Digitalsound
- ▲ Intuitive Sounderstellung
- ▲ Genopatch mit Sample-Import
- ▲ DNA-Editor für Detailbearbeitung
- ▼ Rudimentärer Patchbrowser

Klang:
Bedienung:
Preis/Leistung:
Gesamt:

Alternativen

- Tracktion Biotek 2**
199 US-Dollar
tracktion.com
- Tone2 Icarus**
149 Euro
tone2.com
- Vital Audio+AI Preset Generator**
Freeware
vital.audio



In Synplant 2 kannst du beliebige Audio-Samples ziehen, die dann in Synplant-Presets umgewandelt und weiterbearbeitet werden können.

Pflänzchen aufgezogen werden, die alle anders klingen, aber das Sound-Genom der Saat in sich tragen. Das Ergebnis kann direkt gespielt werden, indem du auf jede Taste des Keyboards eine andere Klangvariation legst oder sie auf verschiedene Velocity-Stufen verteilst und dadurch sehr dynamisch spielbare Klänge erhältst.

Hinzu kommen Performance-Features wie Multi-Layer und Tempo-Synchronisierung. Für den schnellen Einstieg liefert Synplant 2 knapp 300 größtenteils sehr gelungener Presets mit, zudem stehen regelmäßig weitere Sounds per Download zur Verfügung. Hier hätten wir uns allerdings eine etwas umfangreichere Patchverwaltung mit Ordnern, Favoriten und Tagging gewünscht – auch in Hinblick darauf, dass aufgrund der neuen Funktionen eigene Sounds so schnell und einfach erstellt werden können.

DNA-Editor

Du kannst auch einen einzelnen Pflanzenzweig, der dir klanglich besonders gefällt, als neue Quelle nutzen und daraus neue Sound-Pflänzchen ziehen. So bekommst du schnell und intuitiv jede Menge interessanter Klänge, die im Gegensatz zu experimentellen Ansätzen anderer Entwickler meist auch musikalisch spielbar sind. Möchtest du den hierbei erzielten Sound noch verfeinern, kannst du mit dem neuen, liebevoll grafisch gestalteten DNA-Editor auch gezielt in die Klangerzeugung eingreifen und Oszillatoren, Hüllkurven oder Filter nach deinen Wünschen anpassen.

Genopatch

Neben dem DNA-Editor ist das große Highlight der neuen Synplant-Version die Genopatch-Sektion. Statt auf eine zufällige Saat oder ein Preset zurückzugreifen, kannst du mit Hilfe dieser Technologie ein beliebiges Sample mit bis zu 2 Sekunden Länge per Drag&Drop in das Plug-in ziehen. Synplant 2 analysiert

die Audiodatei und entwickelt daraus verschiedene „Pflanzenstränge“ in Form von vier Evolutionsstufen, denen du beim Wachsen zusehen kannst. Dabei werden verschiedenen Knotenpunkte erzeugt und automatisch kurz angespielt. Diese Punkte enthalten jeweils einen neuen, vom Audiosample abgeleiteten Sound und können direkt als spielbares Instrument oder als Quelle zur Erstellung neuer Klänge nach der oben beschriebenen Methode genutzt werden.

Du darfst aber nicht erwarten, dass du ein komplexes Sample in Genopatch lädst und dann quasi eine 1:1 Kopie vom Sound erhältst, die du mit den Parametern von Synplant verändern und modulieren kannst – so weit ist die Technologie (noch?) nicht. Die Ergebnisse variieren stark, je nach Ausgangsmaterial können die extrahierten Sounds sehr ähnlich zum Original klingen, aber auch recht deutlich davon abweichen. Hier ist Ausprobieren und Experimentieren gefragt. Festzuhalten bleibt aber, dass im Test aus jedem importierte Sample interessante und inspirierende Sounds entstanden sind.

Fazit

Der Ausnahmesynthesizer wird in Version 2 noch besser. Der DNA-Editor bietet neuen Möglichkeiten, die intuitiv erzeugten organischen und eigenständigen Sounds detailliert anzupassen. Und mit der Genopatch-Technologie lässt sich jedes Audiosample als Grundlage für neue Klänge nutzen, was neben der Reproduktion von Lieblingssounds auch für spannende Experimente geeignet ist und richtig Spaß macht. Für Nutzer von Synplant 1 ist das Update ohnehin Pflicht, Neueinsteigern wird das Ausprobieren der 3-wöchigen Trial-Version wärmstens empfohlen. 🌱



Mehr zum Thema

Test: D16 Group Nepheton 2

Die neue Version der virtuellen TR-808 wartet mit zahlreichen Verbesserungen und neuen Features auf, wobei insbesondere die erweiterte Effekt-Abteilung sowie der modernisierte Sequenzer herausstechen. **von Jan Wilking**

Über die legendäre TR-808 von Roland muss man wohl nicht mehr viel Worte verlieren. Auch 44 Jahre nach der Markteinführung hat der legendäre Drumcomputer nichts an Popularität eingebüßt, insbesondere die tiefe Bassdrum und die durchsetzungsfähigen HiHats sind auch in aktuellen Musikstilen wie Trap, Drill, Elektro, RnB und HipHop kaum wegzudenken.

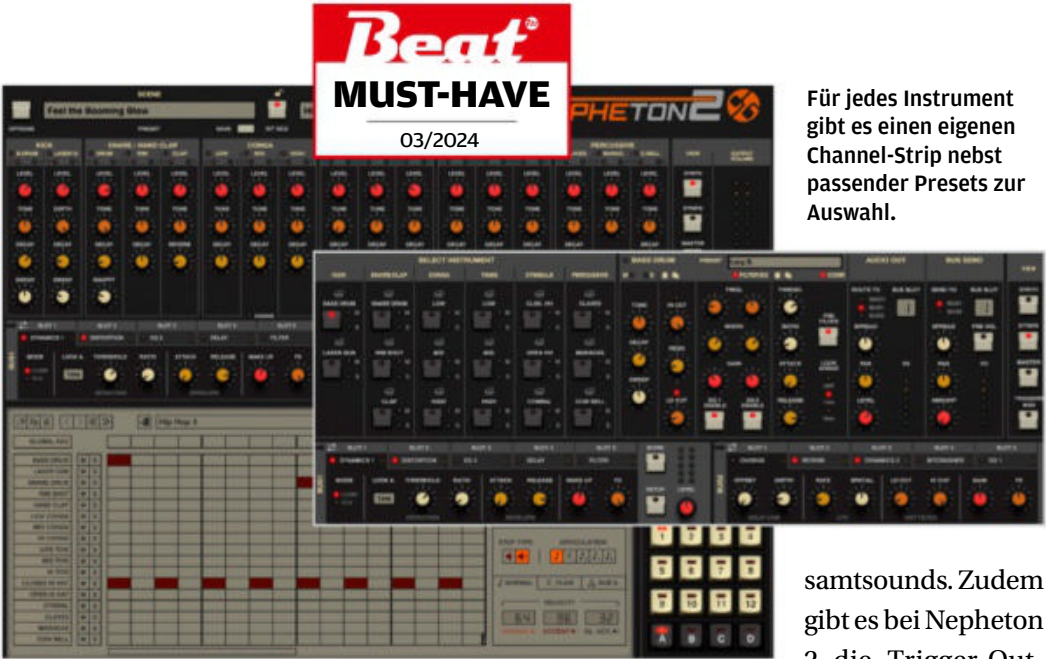
Erweiterte Nachbearbeitung

Nepheton überzeugt mit einer sehr akkuraten Nachbildung der Sounds, bietet aber auch viele zusätzliche Features, die der Konkurrenz teilweise fehlen. Hierzu zählen vor allem die umfangreichen Möglichkeiten zur Nachbearbeitung mit Effekten. Mit der TR-808 verhält es sich ähnlich wie mit deren Nachfolgerin TR-909: Wer diese Drumcomputer nur von legendären Tracks kennt, wird vermutlich beim direkten Anspielen des Originals eher enttäuscht sein. Denn die TR-808 entfaltet ihr volles Potential erst durch die individuelle Bearbeitung der einzelnen Sounds mit Kompressor, Distortion, Delay oder Reverb.

Und dieser für den bekannten TR-808 Sound so wichtige Bereich wurde bei Nepheton 2 weiter ausgebaut. Für jedes einzelne Instrument gibt es Filter, Equalizer und Kompressor. Die Channel-Strips werden ergänzt um zwei Bus-Effekte mit jeweils bis zu 5 Slots, die du mit Distortion, Bitcrusher, Equalizer, Delay und Reverb bzw. Chorus, Equalizer, Dynamik-Effekten sowie Filtern bestücken kannst. In modernen Produktionen nicht mehr wegzudenkende Funktionen wie Sidechain für Kompressor & Co. oder Frequenzaufteilung für die Verzerrung sind ebenso an Bord wie Mastereffekte (Multiband-Kompressor, Limiter) zum Zusammenschweißen des gesamten Drumkits.

Moderner Sequenzer

Auch der Sequenzer wurde modernisiert. Du kannst deine Drumpattern in einem Grid-Editor programmieren und bearbeiten, wobei alle Spuren gleichzeitig übersichtlich untereinander abgebildet sind.



Für jedes Instrument gibt es einen eigenen Channel-Strip nebst passender Presets zur Auswahl.

samtsounds. Zudem gibt es bei Nepheton 2 die Trigger-Out-

Nepheton 2 bietet dir neben klassischen Funktionen wie Shuffle/Swing, Accent und flexiblen Flams/Ratchets auch Substeps und Random für modernere Grooves. Die Pattern kannst du zur weiteren Bearbeitung und zum Einbau in das Arrangement in die DAW ziehen, alle Sounds lassen sich mit zuweisbaren Noten per MIDI triggern. Was leider nicht geht: Interner Sequenzer und Note-Trigger gemeinsam, da eingehende Noten im Sequenzer-Modus die bis zu 64 Steps langen Pattern umschalten. Das ist ein bisschen schade, da man ansonsten ein internes Pattern im Arrangement mit sporadisch eingeworfenen zusätzlichen Kicks oder Snare-Fills etc. hätte auflockern können.

Neue Sounds

Bei den rohen Sounds konnten wir keine signifikanten Unterschiede zum Vorgänger heraushören, sie klangen schon bei Nepheton 1 sehr druckvoll, lebendig und durchsetzungsfähig. Die leichten Schwankungen der emulierten analogen Sounds lassen Nepheton dabei organischer klingen als reine Sample-Packs, zudem reagieren die Sounds weniger statisch auf die nachgeschalteten Effekte als Samples.

Die Sounds umfassen neben allen Instrumenten des Originals, die sich bei Nepheton übrigens parallel ausgeben lassen (also auch Toms und Congas oder Clap und Maracas gleichzeitig), ein paar neue Klänge. „Laser“ ergänzt die Kick und ist für alle Arten von Zocks und Zaps geeignet, eine schöne Ergänzung des Ge-

puts der Hardware. Du kannst sie über passende Ausgänge am Audiointerface zum Triggern von externer Hardware verwenden. Sie lassen sich aber wie beim Original auch als hörbaren kurzen Sound nutzen, der mit seinen Transienten für zusätzlichen Attack oder mit Effekten versehen für Clicks&Cuts sorgen kann. Kombiniert mit dem Lazer-Sound kann Nepheton 2 daher bei Bedarf knackiger klingen, als man es von einer TR-808 erwartet. Nimmt man dann noch die umfangreiche Dynamik- und Effektabteilung hinzu, zeigt sich Nephetons Soundspektrum weitaus flexibler als andere TR-808 Nachbildungen.

Fazit

Klanglich gehört Nepheton 2 zu den bestklingendsten TR-808 Emulationen und zeigt sich sogar im Vergleich zu Hardware-Nachbauten durchaus ebenbürtig. Neben einigen neuen Sounds wurde in Version 2 der wichtige Bereich der Nachbearbeitung mit Effekten sowie der Sequenzer ausgebaut, was die klanglichen Möglichkeiten auch weit über die klassischen 808-Grooves hinaus erweitert. Das macht Nepheton 2 für uns persönlich zur aktuell interessantesten virtuellen TR-808 auf dem Markt. 🌟



Mehr zum Thema

Features

- TR-808 Emulation
- 17 Sounds
- 3 Trigger-Outs
- Channel-Strips
- Zwei Bus-Effekte
- Master-Effekt
- Grid-Sequenzer
- VST2, VST3, AU, AAX
- Windows 7, Mac OSX 10.13

Fakten

Hersteller: D16 Group
Web: d16.pl
Bezug: Download
Preis: 119 Euro; Update: 29 Euro

- ▲ Realistischer 808-Klang
- ▲ Umfangreiche Nachbearbeitung
- ▲ Moderner Sequenzer
- ▲ Neue Sounds
- ▲ Verbesserter Preset-Browser

Klang: ██████████
Bedienung: ██████████
Preis/Leistung: ██████████
Gesamt: ██████████

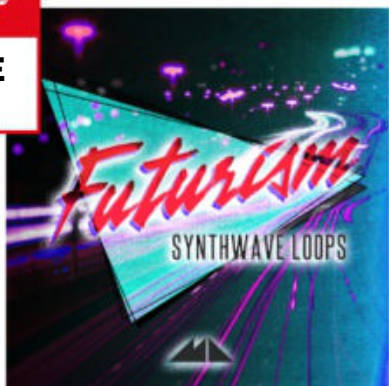
Alternativen

- Roland TR-808**
166 Euro oder Cloud-Abo
roland.com
- WaveAlchemy Revolution**
114 Euro
wavealchemy.co.uk
- Audiorealism Drum Machine**
95 Euro
audiorealism.se

Neue Sounds & Samples

von Philipp Sterczewski

Mode Audio Futurism



Wie eine Zeitreise zurück in die 80er Jahre fühlt sich das Samplepaket Futurism von Mode Audio an. Der klangliche Fokus der 149 Music Loops ist klar auf Synthwave ausgerichtet. Der Retro-Vibe im Stile von Miami Vice ist durchweg spürbar, jedoch sind die Sounds hochwertig und kein 8-Bit Style. Es sind 18 Arpeggios und Pads, 23 Bässe, 16 Drums, 15 Soundeffekte und 41 Synthesizer enthalten, sowie 59 Einzelsamples mit Drums aus Vintage-Machines mit satten Filter-Bearbeitungen. Beiliegend werden 101 MIDI-Sequenzen mitgeliefert. Die Synth-Melodien sind zwar sehr angenehm, könnten aber eingängiger sein. Typisch für den damaligen Sound sind lange Halleffekte. Dies ist vor allem bei den Drums zu hören, die gern etwas druckvoller hätten sein können.

Fazit

Für die Produktion von Synthwave-Pop oder zur Vertonung von Retro-Clips bietet Futurism eine Menge authentischer Sounds, die zudem sehr preiswert ist. Besonderes Highlight sind die schwebenden Pads und fetten Synth-Bässe.

Entwickler: Mode Audio **Web:** modeaudio.com
Preis: 14,61 Euro **Format:** WAV, MIDI

Bewertung: ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■



OneZero Samples ZeroZero – Heavyweight Rollers



Hier rappelt es kräftig im Karton! Das Samplearchiv ZeroZero - Heavyweight Rollers dürfte für alle Fans von Drum & Bass ein Leckerbissen sein. Die knapp 650 MB an Soundmaterial verteilen sich bezüglich der 174 BPM schnellen Loops auf 32 Drums, 40 Bässe, 10 Percussions, 18 Synths und 30 Loops mit Drums ohne Kickdrums. Dazu gesellen sich unter anderem 64 Bässe, 43 Soundeffekte, 14 Synths, 14 Kicks und 20 Percussions. Mit den 20 Serum-Presets wird noch ein kleines Extra serviert. Die wirbelnden Drums sind abwechslungsreich, präsent und trocken, sodass weitgehend auf Effekte verzichtet wurde. Die deftig verzerrten Subs und Wobble-Bässe strapazieren die Tieftöner der Boxen ausgiebig. Unter den Synths sind nicht nur Pads und Arpeggios, sondern auch unruhig umherschwirrende Atmos.

Fazit

Insgesamt ist ZeroZero - Heavyweight Rollers ein gelungenes Werk für rollende Beats, das zudem sehr preiswert ist.

Entwickler: OneZero Samples **Web:** loopmasters.com
Preis: 14,36 Euro **Format:** WAV, Serum

Bewertung: ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■



Singomakers Tech House Evolution Mega Pack



Treibende Rhythmen sind der Kern der 1,6 GB großen Soundsammlung Tech House Evolution Mega Pack. Es gibt 21 Construction-Kits, die jeweils mit verschiedenen Stems mit Bässen, Synths und vor allem Drums gefüllt sind. Stilistisch orientieren die sich an Tech-House Veteranen wie James Hype oder Chris Lake. Als Zugabe gibt es neben den 46 MIDI-Files zusammen noch 90 Presets für Serum, Sylenth, Spire und Massive. Knackige und druckvolle Drums folgen straight dem 4/4-Takt und sind zwischen 124 und 130 BPM schnell. Die sublastigen Basslines untermauern die Beats und perfektionieren den Groove. Die scharfen EDM-lastigen Leads, agieren eher peripher und bleiben auch nicht im Ohr hängen. Laserartige Riser und Downshifter als Soundeffekte runden das Paket ab.

Fazit

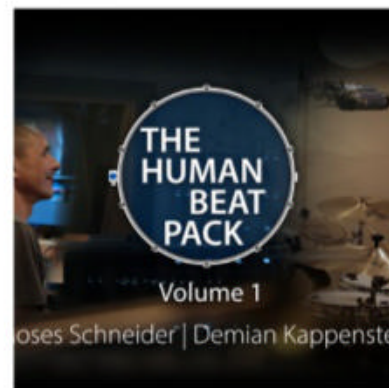
Die Construction-Kits sind eine gute Vorlage für eigene Tech-House-Tracks und lassen das Tanzbein sofort schwingen. Im Vordergrund stehen ganz klar die Beats.

Entwickler: Singomakers **Web:** singomakers.net
Preis: 20,10 Euro **Format:** WAV, MIDI

Bewertung: ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■



elysia HUMAN BEAT PACK Volume 1



Gemeinsam mit dem Schlagzeuger Demian Kappenstein und dem Musikproduzenten Moses Schneider präsentiert elysia erstmals ein Samplepaket - HUMAN BEAT PACK Volume 1. Die 50 akustischen Drum-Grooves wurden dabei von analogen elysia Audioprozessoren gemastert, um den Sound noch präsenter und knackiger zu gestalten. Die Stereo-Grooves unterscheiden sich in Tempi, Taktarten, Längen als Loop-Varianten, und vom Drumsets, wie einem Vintage Ludwig Supraphonic, Vintage Tama Superstar und Canopus Ash Series. Positiv ist zudem, dass die Rhythmik von traditionellen Pfaden abweicht und man stets neue Details entdeckt. Die Loops sind angereichert mit Fills und Breaks und als wahren Mehrwert gibt es zu die Grooves auch die Kürze als rohe Mehrspur-Session-Dateien.

Fazit

HUMAN BEAT PACK Volume 1 bietet feinste Akustikdrums für Pop, Rock und Hip-Hop, und besticht durch ihre Multitrack-Sessions. Klanglich absolut hochwertig, wenn auch kein Schnäppchen.

Entwickler: Elysia **Web:** elysia.com
Preis: 139 Euro **Format:** WAV

Bewertung: ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■





u-he.com



Hands-On: Top-Ten-Sounds nachbauen

Track Spotlight

Der Wunsch, den EINEN Sound zuhause zu haben, von dem einen Track, den man nicht mehr aus dem Ohr bekommt, eint uns Producer. Einmal hören, Knöpfe drehen, fertig. Aber das Gehörte dann auf die richtigen Parameter mit den richtigen Werten zu übertragen, das braucht Training. Wir zeigen im Track Spotlight jeden Monat zwei Sounds aus aktuell heißen Songs – in diesem Monat „Push Up“ von Creeds und „Lovin on Me“ von Jack Harlow. **von Julian Schmauch**



Demo Jack Harlow



Demo Creeds

Projektinfo:

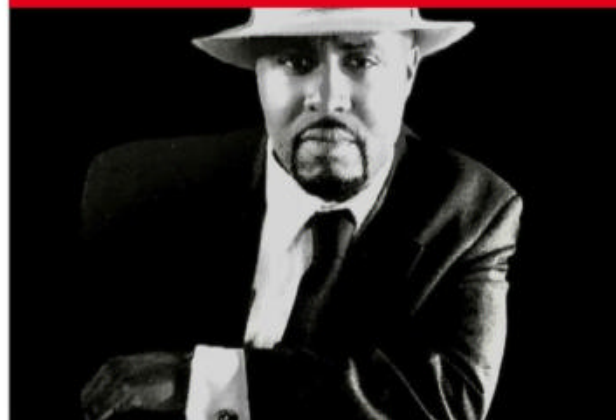
Material: DAW, diverse Plug-ins

Time required: 1 - 2 Stunden

Content: Sounds angesagter Pop- & EDM-Tracks rekonstruieren.

Difficulty: Fortgeschrittene bis Profis

Jack Harlow – Lovin on me: Bass mit U-he Diva



1 1995 Rnb Sample

Das Sample der von Drake Producer Oz, seinem Protegé Nik D und Sean Momberger (ProdbySean) produzierten Single stammt vom 1995 veröffentlichten RnB Song „Whatever (Bass Soliloquy)“ von Cadillac Dale. Im Original ist die Bass-Line um Einiges länger und komplexer, dazu ist der Song im Vergleich zum Sample zwei Halbtöne tiefer und ca. 10 Bpm langsamer. ✨

2 Dual VCO in Diva

Die Basis liefern die Oszillatoren im Dual VCO in Diva, einer Emulation aus Rolands Jupiter 6 und Jupiter 8. VCO 1 erzeugt über eine Triangle-Wave auf 8' den Grundsound. Da es untenrum aber noch etwas dünn klingt, kommt von VCO 2 mit einer Sine-Wave auf 16' das passende Fundament. Das Mischverhältnis beider stellt ihr bei Mix auf ca. 11 Uhr. ✨

3 Ladder to heaven

Das Schmatzende im Sound ähnelt dem Moog Charakter, daher wählt ihr dafür das entsprechende Ladder-Filter im Filtermodul. Stellt Cutoff auf 63 und Emphasis darunter auf 30. Dazu kommt die Modulationsstärke durch Env 2 am Regler links auf 28. Bevor es zu den Hüllkurven geht, stellt ihr Diva noch auf monophon, unten in der Mitte bei Mode. ✨



4 Envelopes

Beim Envelope 1 oben stellt ihr Attack auf 16ms und Release auf 27ms, so klingen die einzelnen Noten etwas sanfter. Wichtiger ist Envelope 2 darunter. Hier dreht ihr Attack, Sustain und Release ganz nach unten. Dann kommt der Decay-Regler auf 38ms. Zusammen mit dem Env2-Modulator im Filter ist diese Einstellung die richtigste für den Bass-Sound. ✨

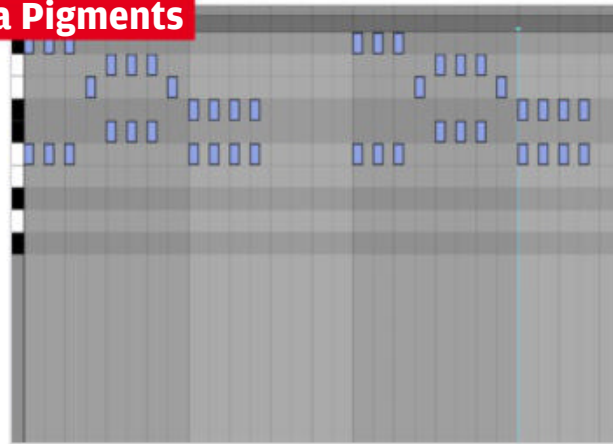
5 Filtereien

Von Soundtoys Sie-Q kommt analoge Wärme und Bass-Anhebung einer der besten Analog-EQ-Emulationen. Bis es untenrum ähnlich drückt wie im Original habe ich beim Low-Band stattliche 9 Dezibel dazu gedreht. Mit einer Anhebung um 3 dB des Drive-Reglers kommt noch mehr Wärme ins Signal. Das genügt, sonst verzerrt es zu stark. ✨

6 Waves Lindell 80

Meine Geheimwaffe, wenn ein Bass-Signal analogen Charakter und Druck ohne Ende braucht. Hier den Preamp auf -20 zu stellen, dazu im Kompressor-Modul den Threshold auf -8 dB und den Gain zur Kompensation auf 6 dB, lässt den Bass richtig schieben. Um nicht zu übersteuern, solltet ihr dann aber mit der Spurlautstärke gegensteuern. ✨

Creeds – „Push Up“ : Lead mit Arturia Pigments



1 Hardcore is back

Wer von „Push Up“ des französischen Produzenten Creeds dieses Jahr nicht auf den sozialen Medien überrollt wurde, lebt entweder offline oder guckt Tik Tok nur ohne Ton. Das „Push Up“-Flüstern eines Loops von Fabian Mazur, die 909 Kick und der knarrende Bass bei 160 Bpm, aber vor allem der flötende Lead waren eine explosive Mischung im Gehörgang. ✨

2 Sound-Analyse

Was beim ersten Hinhören simpel klingt, entpuppt sich zum Nachbauen als schwer zu knackende Nuss. Denn wo die Basis klar nach einer Sinuswelle klingt, musste ich für den glockenhaften, fast Flöten-gleichen Charakter des Sounds fast genauso lange feilen, wie an der Akkordfolge, denn die ist durch die Effekte nicht leicht zu identifizieren. ✨

3 Sine of the Times

Wählt in Pigments das Analog-Modul aus und stellt bei Oszillator 1 eine Sinuswelle ein. Die simpelste der Wellenformen bringt uns schon sehr nahe an das Original, wenn man die Akkordfolge und Rhythmik getroffen hat. Aber bei genauerem Hinhören werdet ihr im Sound von Creeds noch weitere Details bemerken, vor allem im oberen Frequenzbereich. ✨



4 Sample Marimba

Ladet das in Pigments mitgelieferte Sample **Marimba C2** im Sample-Modul bei Engine 2. Wer hinhört, wird schnell merken, dass nun Engine 1 mit dem beiden Oszillatoren zu laut ist. Dreht deswegen hier die Lautstärke noch auf -14 dB. Beim Sample in Engine 2 kann sie auf 0 dB bleiben. Stellt dazu das Routing um, sodass das Signal direkt zu Filter 2 geht. ✨



5 Filtereien

Bei Filter 1 stellt ihr die Matrix-12-Emulation ein und den Cutoff auf 210 Hertz. Die Resonanz bleibt unten, sonst klingt es zu quakig. Bei Filter 2 ladet ihr das Multimode-Filter, stellt aber auf einen HP12-Filter um. Hier kommt der Cutoff auf 400 Hertz. Dazu sollte der Regler bei Filter-Routing ganz rechts stehen, so laufen die Filter parallel. ✨



6 Soft Attack

Bearbeiten wir nun die Hüllkurven für das Sounddesign. Stelle beim Amp-Envelope unten links in Pigments bei Attack 21 ms und bei Release 20 ms ein. Bei Envelope 2 dreht ihr Attack auf 32 ms, Decay auf 500 ms und Sustain auf 0. Dann moduliert ihr damit den Cutoff von Filter 1 mit einer Stärke von 0.25. Das kommt dem Original schon sehr nahe. ✨



7 Noch ein Filter

Jetzt geht es in die globalen Effekte von Pigments. Ladet dort im ersten Slot das Multimode-Filter. Stellt dort den Cutoff auf ungefähr 1500 Hertz, der Q-Faktor (Resonanz) bleibt auf dem niedrigsten Wert. So dämpfen wir den Sound noch einmal ein wenig und er bekommt dadurch den verträumten, schwebenden Charakter, der das Original ausmacht. ✨



8 Hall, noch mehr Hall

Wir sind bereits nahe dran, aber es fehlt noch das Epische. Bleiben wir in Pigments und würzen das Ganze mit etwas Reverb! Ladet direkt hinter dem Multimode-Filter in den Effekten das Reverb-Modul. Dry/Wet kommt auf 50%, Decay auf 0.36 und Damping auf 0.8. So bekommt der Lead-Sound den Stadioncharakter, ohne dass die Hallfahne zu sehr stört. ✨



9 Echoboy mit EchoPlex

Mit Soundtoys' Über-Echo-Effekt Echoboy kommt der Sound zur Vollendung. Lasst den Effekt bei **Echo Time** auf Achtelnoten, stellt Feedback auf ca. 11 Uhr und wählt rechts bei Style **EchoPlex** aus. Wer will, kann den Mix-Parameter in Echoboy jetzt noch so automatisieren, dass die Echos in den Pausen zwischen den Akkorden nicht zu hören sind. ✨



Zampler & MPC Expansion: HYPER VOX

Psytrance mit exotischen Vocals

In einem dunklen, tief unter der Erde verborgenen Labor experimentierte ein meisterhafter Alchemist. Seine Vision war es, klangliches Gold aus modernen Synthesizer-Sounds und exotischen Vocals zu gewinnen. Tag und Nacht widmete er sich seiner Mission, bis es ihm schließlich gelang – das Soundset HYPER VOX für Zampler//RX und Akais MPC-Serie war geboren. Eine magische Mischung aus modernen Klängen und vergangenen Melodien, die geradezu danach ruft, Psytrance-Tracks zu veredeln! von Vera Schumacher



Fakten

HYPER VOX für Zampler:

- ▲ 2,1 GB Soundbank für Techno, Ambient & Dark Electro
- ▲ 55 Patches
- ▲ 27 schreiende Synths & Lead-Sounds
- ▲ 15 bezaubernde Pads und 3 Atmos
- ▲ 3 Atmosphären
- ▲ Kompatibel mit Zampler, UVI Falcon, Native Instruments Kontakt, Steinberg HALion und allen Samplern, die SFZ-Dateien laden können

HYPER VOX für AKAI MPCs:

- ▲ 1,04 GB Expansion für Techno, Ambient & Dark Electro
- ▲ 55 Patches
- ▲ 10 berauschende Bässe
- ▲ 27 schreiende Synths & Lead-Sounds
- ▲ 15 bezaubernde Pads und 3 Atmos
- ▲ Kompatibel mit Akai MPC One, X, Live, Live mkII, Force, Studio, Touch, Renaissance, Key 61, MPC Software & MPC Beats

HYPER VOX FÜR ZAMPLER & MPCs

Wenn's um Vocals geht, gibt es ausgefeilte Audioaufnahmen, Adlibs, Glitch-Vox und all das übliche Zeug, das man überall findet. Aber wie wäre es mit einem Sample-Pack, das anders ist – so einzigartig wie inspirierend? Dann freu dich auf HYPER VOX! Das 2,1 GB schwere Pack enthält 55 berauschende Bässe, wortwörtlich schreiende Synths und bezaubernde Pads – allesamt inklusive Vocal-Loops, ungehörten Phrasen und asiatischen Gesangselementen. Wir wünschen viel Spaß damit!

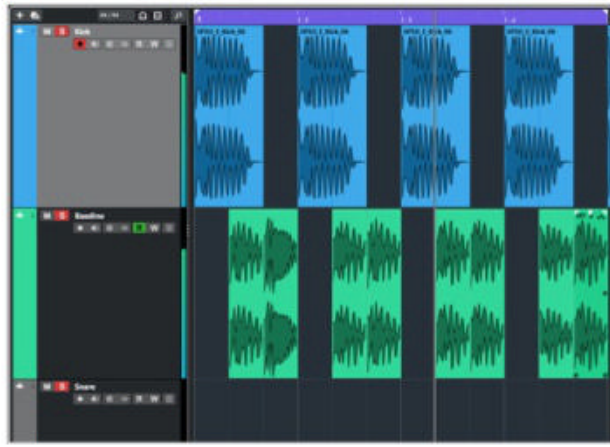
www.zamplersounds.com





1 Triolischer Groove

Die wichtigsten musikalischen Elemente eines Psytrance-Tracks sind die Bassline und die Drums. Bewaffnet mit Loops und Sounds aus der Loopcloud [1] erstellen wir einen treibenden Groove in 145 BPM. Das Besondere ist der triolische Rhythmus der Bassline – ein bewährtes Stilmittel im Psytrance. Die Bassdrum spielt dabei auf jeder Viertelnote. ✨



2 Pad in Lead verwandeln

Der Bass spielt hingegen drei Noten pro Takt. Diesen triolischen Rhythmus übernehmen wir auch für die anderen musikalischen Elemente. Lade in Zampler//RX die Bank „Zampler Hyper Vox.fxb“. Für einen kleinen melodischen Hook verwandeln wir das Preset **023: PD Angels Chanting** in einen Lead-Sound. Aktiviere den Wiederabgabemodus **Mono** und stelle **Glide** auf 38%. ✨



3 Lead: Sequenz

Reduziere den **Release**-Wert der **Amp Envelope** auf 10% und deaktiviere den **Reverb**-Effekt. Der Sound spielt die gezeigte Sequenz. Lade als Insert-Effekt einen Delay wie NI Replika XT [2] und stelle eine zum Groove passende triolische Delay-Zeit ein. Für einen dichten, langen Hall legen wir einen Effektkanal mit Eventide Blackhole [3] als Insert-Effekt an. ✨



4 Zerhackter Halleffekt

Anschließend schicken wir den Synth-Klang per Effekt-Send auf diesen Kanal, um das Hallsignal flexibler bearbeiten zu können. Zunächst filtern wir die Frequenzen unter 350 Hz mit einem Hochpassfilter heraus. Zerhacke dann die Hallfahne mit dem Plug-in Polyverse Gatekeeper [4] rhythmisch. Hier zeichnen wir einen triolischen Achtelrhythmus ein. ✨



5 Hypnotische Sequenz

Diesen Effekt-Send können wir nun auch für andere Sounds nutzen, um sie mit unserem rhythmischen Hall zu versehen. Was wäre Psytrance ohne hypnotische Sequenzen? Auch für diese Aufgabe bringt HYPER VOX geeignete Presets mit. Einer davon ist **012: LD Chordmaker**. Deaktiviere bei diesem Klang die Effekte und passe die **Amp Envelope** wie auf dem Bild an. ✨



6 Lead 2: Effekte

Für den gewünschten exotischen Charakter der Sequenz verwenden wir die phrygische Skala. Das Distortion-Plug-in NI Dirt [2] sorgt für den nötigen Biss, während FabFilter Volcano 3 [5] mit Filter-Sweeps Leben in die Bude bringt. Gatekeeper verleiht der Sequenz einen perkussiven Charakter und auch hier darf ein triolischer Achtel-Delay nicht fehlen. ✨



7 Sequenz doppeln

Für einen fetteren Klang kannst du den Sound mit dem Preset **010: BS Vaders Bottom** doppeln. Bei diesem reduzieren wir **Glide** auf **29%** und deaktivieren den **Delay**-Effekt von Zampler//RX. Hier kommt dieselbe Effektkette zum Einsatz, nur der Distortion-Effekt bleibt inaktiv. Wie wäre es darüber hinaus mit atmosphärischen und gleichzeitig rhythmischen Elementen? ✨



8 Exotische Melodie

Jage dazu Patches wie **014: LD Harmonia** oder **026: PD Final Fantasy III** durch einen Halleffekt wie Blackhole sowie Gatekeeper und ein Delay. In dem intensivsten Part des Tracks möchten wir noch eine exotische Melodie einbauen. Dafür passen wir **023: PD Angels Chanting** wie abgebildet an. Auch bei diesem Sound machen wir von unserem Reverb-Send Gebrauch. ✨



9 Vocal-Loops

UJAM Finisher Dynamo [6] spendiert der gezeigten Sequenz einen bissigeren Sound, wobei du mit dem **Redundancy**-Regler für Abwechslung sorgen kannst. Noch ein Delay drauf und schon klingt es psychedelisch! Du kannst auch die Vocal-Loops aus HYPER VOX in deinen Track ziehen. Zerhacke sie rhythmisch, arrangiere sie neu und mische Effekte hinzu. ✨

Auf einen Blick: Die Voraussetzungen

- Ein Account bei WavTool.com ist kostenlos – und zwingend. Ohne Anmeldung ist die Arbeit mit der Online DAW nicht möglich. Und wie bei Offline-DAWs und ihren unterschiedlichen Versionen ist die kleine kostenlose Ausführung im Vergleich zur Aboversion relativ stark eingeschränkt.
- Im kostenlosen Basic-Model könnt ihr das Projekt als WAV-Datei herunterladen und den Conductor für Texteingaben nutzen – KI-generierte Akkorde und Melodien bleiben hier außen vor. Die bekommt ihr im Indie-Paket für 10 Dollar im Monat – dazu auch MP3 und MIDI zum Download.
- Im größten Paket Pro für 20 Dollar im Monat könnt ihr dazu Stems aus Audiomaterial erzeugen, bald auch VSTs laden und sogar neues Audio durch KI generieren.

Produzieren mit Künstlicher Intelligenz

WavTool baut dir Beats und Basslines – in deiner DAW!

KI generiert bereits Bilder, Videos, Texte, und Sounds. Nur in der DAW selbst gab es das bisher nicht. WavTool ist eine Online-DAW mit einem KI-Assistenten. Dieser baut auf Texteingaben hin Beats, Melodien und Bässe, assistiert beim Mix ein und mehr. Und das sogar (in Teilen) kostenlos. Wie gut funktioniert das? **von Laura Emiliano**

Wir leben in aufregenden Zeiten, was Musik und KI betrifft. Wo hilft künstliche Intelligenz im Arbeitsalltag von Musikern und Produzenten? Welche Werkzeuge werden unser Arbeiten und Produzieren grundlegend verändern? Der KI-Assistent in WavTool erzeugt in der Online-DAW MIDI-Noten, automatisiert und mehr.

Was ist WavTool?

WavTool ist wie BandLab oder SoundTrap eine Online-DAW. Hier produziert ihr Beats im Browser. Genauso könnt ihr Audioaufnahmen machen, mit dem MIDI-Controller oder der Rechnertastatur Melodien und Beats einspielen oder auch Noten in die Piano Roll malen – wie in Ableton Live, FL Studio oder jeder anderen DAW.

Außerdem sind ca. 70 fertige Instrumente dabei, einige als Sampler, einige als Presets im mitgelieferten Wavetable-Synthesizer. Audio könnt ihr aufnehmen, per Drag-and-Drop in eine Audio-Spur ziehen oder auch per Sampler spielbar machen. Eine Reihe an Audioeffekten und Funktionen wie Automation oder Routing sind ebenfalls dabei. Das Besondere ist aber der KI-Assistent.

Make my Song – der KI-Assistent Conductor von WavTool

Mit dem KI-Assistenten Conductor richtet sich WavTool tendenziell an Einsteiger – viele der der Resultate sind für versierte Producer interessanter und schneller selbst gemacht. Aber wer das Potential von KI in einer Musikproduktion einmal im Ansatz

so sehen möchte, wie es sinnvoll im Produktionsalltag sein kann, dem kann ich nur raten WavTool einmal zu testen.

Conductor unterstützt an zwei Stellen. Zum einen erzeugt und erweitert das Tool auf Knopfdruck Melodien, Basslinien, Drum Beats und Akkordfolgen. Je nach Instrument schlägt die KI immer drei Alternativen vor, die man vorhören kann, wenn man mit der Maus darauf zeigt. Nach der Auswahl bietet Conductor dann weitere drei Alternativen an, die zur ersten Auswahl passen. Dazu gibt es unten rechts in WavTool wie bei einem KI-Chatbot wie ChatGPT ein Feld für Textbefehle wie „Die Kick ist zu laut“ oder „Zu viel Hall auf dem Klavier“. Conductor beschreibt euch dann, was ihr in der DAW tun müsst.

Mit WavTool und dem Conductor einen ersten Beat produzieren



1 WavTool Oberfläche

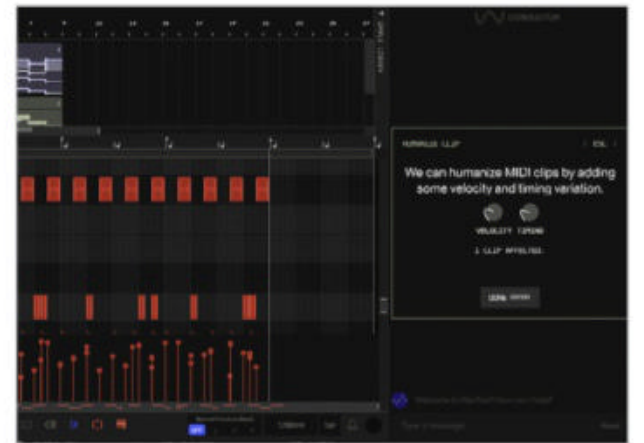
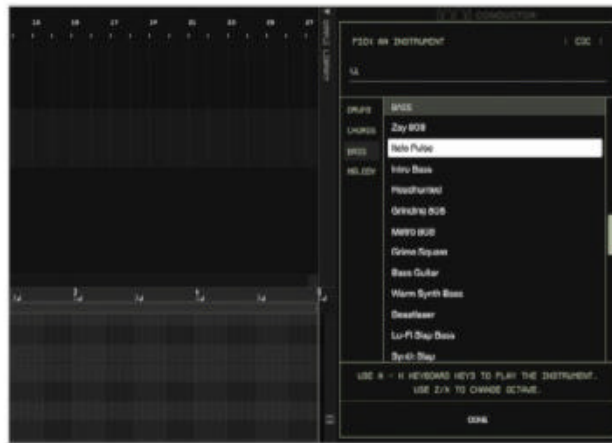
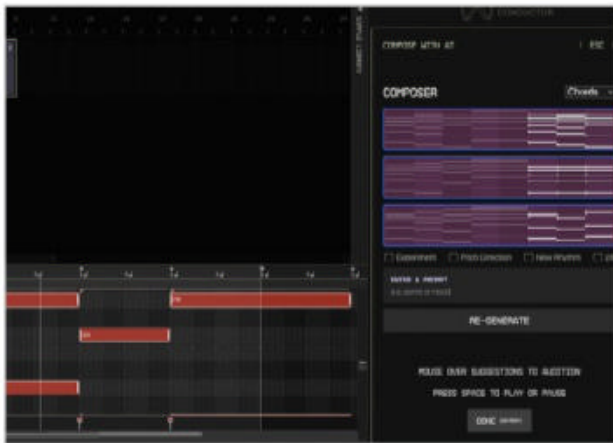
Links die Spuren, oben die Menüzeile, in der Mitte das Arrangement und unten Tempo-Einstellungen und Play/Stopp – wer schon einmal mit einer klassischen DAW wie Cubase, Logic oder Studio One gearbeitet hat, wird sich schnell zurechtfinden. Man sollte allerdings grundlegende Englischkenntnisse mitbringen – auf Deutsch ist hier nichts. ✨

2 KI macht Akkorde

Legt eine Spur an, indem ihr links oben auf „Add Instrument“ geht. WavTool ist so eingestellt, dass als Erstes immer ein Piano geladen wird. Die Spur wird erzeugt, ein leerer MIDI-Clip im Arrangement erstellt und unten öffnet sich die Piano Roll. Mit einem Klick auf „Compose with AI“ öffnet sich rechts der Conductor mit drei Akkordfolgen. ✨

3 Write my Song

Die Akkordfolgen hört ihr vor, indem ihr einfach mit dem Mauszeiger (ohne Klicken!) auf einen der Blöcke zeigt. Falls euch keiner der Vorschläge gefällt, erzeugt „Re-Generate“ drei neue. Oder ihr passt die Arbeit von Conductor an. Die vier Optionen „Experiment“, „Pitch“, „New Rhythm“ und „2x“ haben alle Einfluss auf die drei Vorschläge. ✨



4 Four more Chords

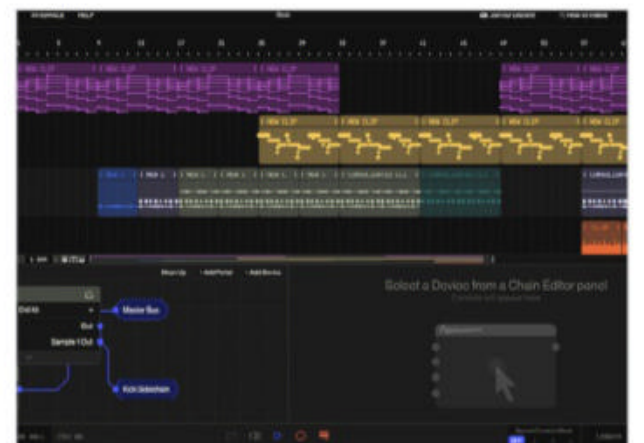
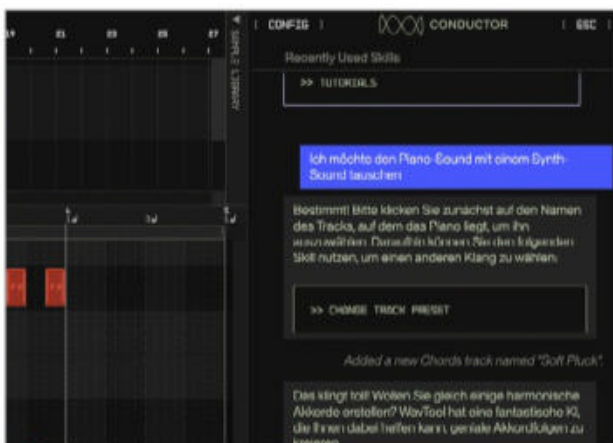
Sobald ihr euch für einen der drei Vorschläge entscheidet, verlängert Conductor den Clip mit weiteren, zum Anfang passenden Akkorden. So lasst ihr die KI komponieren. In der kostenlosen Version kann die KI pro Projekt 20 Vorschläge machen. Und über „Extend Clip“ gleich einen zweiten MIDI-Clip mit neuen, zum ersten Clip passenden Akkorden erzeugen. ✨

5 Gimme da Bass

Klickt ihr wieder auf „Add Instrument“, fügt WavTool eine Bass-Spur hinzu. Rechts öffnet sich der Instrumenten-Browser zum Auswählen eines Bass-Sounds. Wählt „Italo Pulse“ aus und lasst dann wieder die KI unten links über „Compose with AI“ komponieren. Über Mouse-Over spielt WavTool wieder die drei Vorschläge ab, gleichzeitig zum Klavier. ✨

6 Rhythmus-KI

Ein weiterer Klick auf „Add Instruments“ fügt ein Drumset hinzu. Wählt anschließend im Browser ein passendes Drumkit aus. Baut jetzt unten in der Piano Roll einen Beat über zwei Takte aus Kick, Snare und Hi-hat. Den lasst ihr die KI über „Compose with AI“ weiterentwickeln. Dazu bekommt der Roboter-Beat mehr Groove über „Humanize Clip“. ✨



7 Conductor Chatbot

Jetzt kommt Conductor auch als Assistent zum Einsatz. Drückt die Enter-Taste, um in das Textfeld unten rechts zu kommen. Die gute Nachricht: der KI-Assistent versteht auch deutsch! Schreibt zum Beispiel einen Prompt wie „Ich möchte den Piano-Sound mit einem Synth-Sound tauschen“ oder „Der Bass ist zu laut“ und Conductor spuckt eine Anleitung aus. ✨

8 Sound und Mix

Wollt ihr direkt in einer Spur das Instrument tauschen, klickt ihr den Spurkopf an und geht dann unten auf „Change Preset“. Dann könnt ihr rechts im Browser ein anderes Instrument auswählen. Tauscht so beim Bass den „Italo Pulse“ mit „Grime Square“ und passt ebenfalls im Spurkopf die Lautstärke der Spur an. Auch das Panning könnt ihr hier ändern. ✨

9 Arrangement

Songstruktur und Übergänge sind auch bei WavTool noch Menschenaufgabe. Baut aus den drei Clips und weiteren Sounds einen Song wie im Bild zu sehen. Zum Export als Wav-Datei geht es oben in der Menüzeile bei Export->Download File. Ihr könnt das WavTool-Projekt dazu als Zip-Datei herunterladen und später auf einem anderen Rechner hochladen und öffnen. ✨

Vom Raum bis zum Sounddesign

REVERB MASTERCLASS

Ob es darum geht, Eigenschaften realer Räume nachzubilden, elektronischen Sounds eine räumliche Dimension zu verleihen oder einzigartige Klanglandschaften zu erschaffen: Hall spielt eine entscheidende Rolle in der Welt der Musikproduktion. Auf den folgenden Seiten geben wir Antworten auf alle wichtigen Fragen und zeigen, wie du deinen Produktionen eine beeindruckende räumliche Atmosphäre verleihst und Halleffekte als mächtiges Sounddesign-Tool nutzt. **von Vera Schumacher & Marco Scherer**

1 Was sind die Unterschiede zwischen algorithmischen Hall und Faltungshall und ihre jeweiligen Stärken?

Algorithmischer Hall nutzt komplexe Algorithmen zur Simulation von akustischen Räumen und bietet eine hohe Flexibilität und kreative Freiheit. Faltungshall basiert auf Impulsantworten echter Räume und kann dabei sehr realistisch klingen. Damit ist er vor allem für akustische Instrumente eine hervorragende Wahl. Es gibt auch Reverb-Effekte, die das Beste beider Welten vereinen.

2 Welche sind die wichtigsten Parameter eines Halleffekts?

Die Schlüsselparameter sind der Effektanteil (Mix bzw. Dry/Wet), Decay (Abklingzeit), Room Size (Raumgröße), Damping (Dämpfung) und Pre-Delay (Verzögerung bis die Hallfahne erklingt). Gemeinsam beeinflussen sie die Charakteristik und Intensität des erzeugten Halls.

3 Welche sind die gängigsten Halltypen?

Viele Hall-Effekte bieten unterschiedliche Typen:

- **Hall Reverbs** simulieren den Klang eines Konzertsaals mit einer sehr langen Abklingzeit. Ideal für Strings und Pads.
- **Chamber Reverbs** besitzen einen opulenten Sound mit zusätzlicher Klarheit. Diese Effekte wurden früher mit Lautsprechern und Mikrofonen in reflektierenden Räumen erzeugt und finden sich oft in Beatles-Aufnahmen.
- **Room Reverbs** reproduzieren den Klang kleinerer Räume und fügen Tracks eine natürliche Farbe hinzu. Einfach in einen Mix zu integrieren und für verschiedene Instrumente geeignet.
- **Plate Reverbs** imitieren keine realen Räume, sondern erzeugen einen einzigartigen Klang durch eine große Metallplatte. Ideal für Vocals und Snare-Drums.
- **Spring Reverbs** nutzen Federn statt Metallplatten und sind in Gitarrenverstärkern verbreitet. Ihr charmanter Vintage-Sound ist ein Muss für Vintage-Gitarrenspuren, kann aber auch Keyboard- und Synth-Sounds toll veredeln.

4 Sind Hall-Effektpedale eine ernst zu nehmende Alternative zu Reverb-Plug-ins?

Ja, Halleffektpedale können eine überzeugende Alternative zu Plug-ins darstellen, besonders für Musiker, die den Hands-on-Charakter schätzen. In vielen Fällen bieten sie eine kreative und intuitive Möglichkeit, den Hall in Echtzeit zu formen.

Effektpedale wie Eventide Space und Blackhole, Strymon BigSky oder Source Audio Ventris sind nicht nur bei Gitarristen äußerst beliebt, sondern auch für Synthesizerklänge eine echte Bereicherung. Sie punkten mit einer breiten Palette an Einstellungen und erlauben die Erzeugung interessanter Texturen.

5 Wie Sorge ich dafür, dass sich Halleffekte harmonisch in den Mix integrieren?

Passe die Decay-Zeit des Halls an die Geschwindigkeit des Songs an. Kürzere Decay-Zeiten eignen sich oft für schnellere Tracks, während längere Zeiten für langsamere Stücke passender sind. Mit einem Equalizer kannst du unerwünschte Frequenzen des Reverb-Signals herausfiltern, die mit anderen Instrumenten kollidieren und diejenigen betonen, die den Gesamtklang verbessern. Experimentiere zudem mit der Positionierung der Schallquellen im virtuellen Raum, um deinem Mix Tiefe und Breite zu verleihen.

6 Wie erziele ich einen massiven Hall in EDM / Trance / Hardstyle?

Versehe deine Synth-Sounds oder Drums mit einem Reverb-Effekt mit langer Hallfahne. Dies kann sehr eindrucksvoll klingen, wenn der Synth oder Beat gerade pausiert. Wenn sich das trockene Signal und die dichte und lange Hallfahne überlagern, leidet allerdings schnell die Transparenz. Um dies zu verhindern, kannst du den Mix- bzw. Dry/Wet-Wert des Halleffekts automatisieren. Eine zeitsparendere Alternative ist, den Pegel des Reverb-Effekts mithilfe eines Sidechain-Signals abzusenken oder es zu komprimieren, wann immer das trockene Signal erklingt. Es gibt auch Halleffekte, die direkt eine entsprechende Ducking-Funktion mitbringen, wie z. B. Baby Audio Crystalline oder die Reverb-Plug-ins von Liquid Sonics.

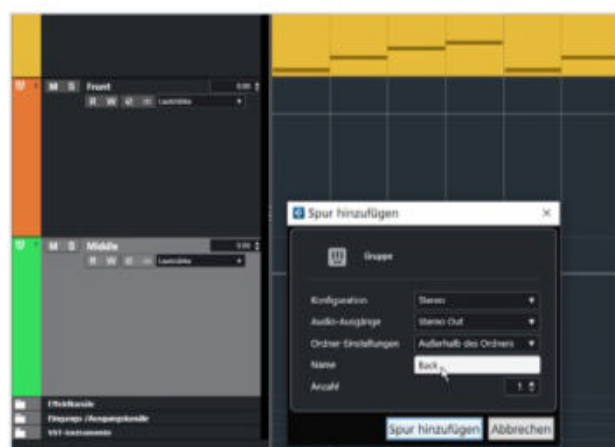
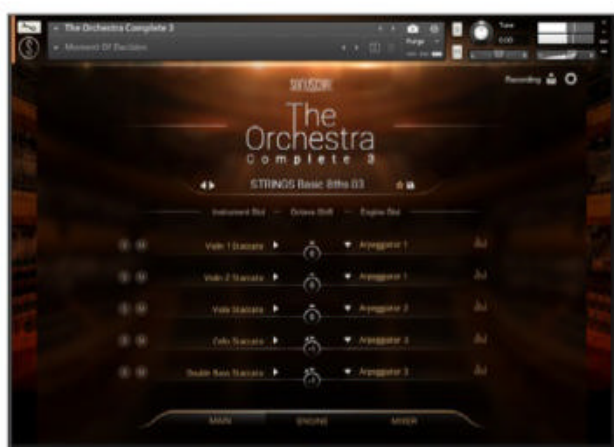
7 Wie kann ich Halleffekte als Instrument nutzen, um epische Texturen und Räume zu erschaffen?

Stelle bei deinem Reverb einen hohen Effektanteil, eine hohe Decay-Zeit und eine große Room Size ein. Experimentiere mit unterschiedlichen Hallräumen sowie den übrigen Parametern wie Dämpfung, bis du einen dichten und lang anhaltenden Halleffekt erhältst. Nimm das Resultat auf und lade es in den Sampler, um damit atmosphärische Texturen spielen zu können. Hier kann es sinnvoll sein, die Tiefen und Höhen mittels EQ abzusenken, damit das Ergebnis transparent bleibt. Noch komplexere und individuellere Klänge kannst du erzeugen, indem du die Hallfahnen modulierst und zusätzlich mit Effekten bearbeitest.

Hands-on: Staffelung mit Hall-Effekten

Erschaffe realistische Räume und Tiefe

In orchestralen Film-Scores, Trailern oder Epic Music ist es von entscheidender Bedeutung, dem Hörer ein Gefühl von Raum und Tiefe zu vermitteln. Doch wie gelingt es, Klänge aus verschiedenen Libraries und Synthesizern zu einem dreidimensionalen Mix zu vereinen? Im Folgenden zeigen wir dir die wichtigsten Techniken.



1 Die Herausforderung

Gerade wenn du mit verschiedenen Orchester-Libraries, Instrumenten und Synthesizern arbeitest, kann es eine echte Herausforderung sein, einen dreidimensionalen Mix mit überzeugender Tiefenstaffelung zu erzielen. Dabei hat es sich bewährt, mit der Einstellung der Pegel der verschiedenen Instrumente und Sounds zu beginnen. 🎧

2 Drei Tiefenstufen

Der Klang einer nahen Schallquelle ist lauter als bei weiter entfernten Instrumenten. Passe die Pegel entsprechend an. Für einen räumlichen Mix ist es sinnvoll, mit verschiedenen „Tiefenstufen“ zu arbeiten. Meist reichen drei Stufen wie nah, mittig, fern aus. Lege für alle drei eine Gruppenspur in deiner DAW an und benenne diese Front, Middle und Back. 🎧

3 Halleffekt

Nun gilt es zu entscheiden, welche Instrumente an welcher Position platziert werden. Route z. B. die Staccato-Streicher auf die Gruppe Front, Blechbläser und Percussion auf Middle und das Piano auf Back. Bei einem Percussion-lastigen Stück kann es sinnvoll sein, die Drums in den Vordergrund zu rücken und Streicherakkorde im Hintergrund zu platzieren. 🎧



4 Streicher

Halleffekte sind das beste Werkzeug, um einen Eindruck von Tiefe und Räumlichkeit zu erzeugen. Für diese Aufgabe nutzen wir Cinematic Rooms [1], auf das auch Filmkomponisten wie Hans Zimmer schwören. Lade das Plug-in in allen drei Gruppenspuren. Für die Gruppe Front verwenden wir das Preset Rooms | Medium Room und stellen Dry / Wet Mix auf 0 / -10 dB. 🎧

5 Brass & Percussion

Die Brass- und Percussion-Instrumente der Gruppe Middle sollen etwas weiter nach hinten rücken. Das Preset Halls | Small and Stage eignet sich bestens für diesen Zweck. Weiter entfernte Signale klingen auch gedämpfter und haben weniger ausgeprägtere Bässe als nahe Schallquellen. Diese Dämpfung kannst du mit einem Equalizer oder Filter erzielen. 🎧

6 Piano

Für die Gruppe „Far“ laden wir das Preset Halls | Dark Hall. Dir klingt es noch nicht weit genug weg? Wenn du den Regler Reflection / Reverb Mix weiter aufdrehst, tritt das Piano noch stärker in den Hintergrund. Zusätzlich kannst du die Regler Dry / Wet Mix und Reverb Time etwas aufdrehen. Dämpfe außerdem nach Belieben die Höhen der Gruppenspur. 🎧

Im Gespräch mit Matt von LiquidSonics

Reverb als Leidenschaft

Kein Reverb-Feature ohne Gespräch mit einem Reverb-Experten! Deshalb freuen wir uns über die seltene Gelegenheit, mit Matt Hill zu sprechen, dem Gründer von LiquidSonics – einem Unternehmen, das sich auf High-End-Faltungshall spezialisiert hat und jetzt auch algorithmische und synthetische Reverbs von Reverb Foundry vertreibt. Er verrät nicht nur, welche Philosophie hinter seinen Plug-ins steckt, sondern hat auch Tipps auf Lager, wie Hall-Effekte idealerweise eingesetzt werden.



Beat / *Hi Matt, schön, dass du mit an Bord bist! Für die einen ist Hall nur ein Werkzeug, für die anderen ist er ein eigenes Instrument. Ich wette, du gehörst zu den Letzteren. Warum eigentlich? Was bringt dich dazu, Hall in so vielen Facetten so ambitioniert zu kreieren und neu zu gestalten?*

Matt / Da ich aus einem EDM- und Remixing-Hintergrund komme, war Hall für mich immer ein Teil der Essenz eines Soundeffekts, eines Synth-Patches oder eines Riffs/Hooks selbst. Hall und Effekte sind natürlich in den Patches der Synthesizerfabrik enthalten, also lernte ich über Hall, während ich über Synthese lernte. Was mich dazu brachte, mich mit dem Halldesign zu beschäftigen, war eine einfache Überinvestition in Synthesizer-Hardware. Die VA-Klassiker Access, Waldorf und Novation aus den späten 90ern waren für einen Zwanzigjährigen mit einem Studentenkredit in der Tasche unwiderstehlich.

Die entsprechende Unterinvestition in Outboard-Geräte wurde zu einem Problem, als es um den endgültigen Mix ging. Ich hatte nichts, um den Mix zu einem kohärenten Ganzen zusammenzufügen, da es zu dieser Zeit nur wenige native Reverbs gab, die der Aufgabe einfach nicht gewachsen waren. Es gab noch keine etablierten Hardware-Hall-Entwickler, die sich mit den Künstlern auskannten und ihre erstklassigen Algorithmen anboten, wie wir sie heute kennen. Ich war immer ein bisschen verloren auf dem Meer. Besuche in Studios mit Lexicons (und später Bricastis), um Mixes aufzupolieren, weckten in mir den brennenden Wunsch, das zu besitzen, was ich mir nicht leisten konnte, und seither grenzt dieses Interesse an Besessenheit!

Beat / *Deine Plug-ins basieren stark auf Faltungshall, ich glaube, du nennst es „Fusion-IR“, was auch ein „organisches“ Element hinzufügt. Kannst du erklären, was das technisch und klanglich bedeutet?*

Matt / Ich sage immer, es ist wie der Unterschied zwischen einem Bild und einem Film. Ein Bild kann Bewegung andeuten oder suggerieren, aber

ein Film kann sie dir zeigen. Bei Fusion-IR geht es darum, mehrere Hardware-Samples zu nehmen und sie während der Wiedergabe so zu verschmelzen, dass der Modulationsstil vieler hochwertiger digitaler Hallgeräte reproduziert wird. Ursprünglich wurde es speziell entwickelt, um die subtile, aber wesentliche Modulation des M7 zu reproduzieren, aber es hat sich als ein sehr nützliches Werkzeug für eine Vielzahl von Hallanwendungen und -reproduktionen erwiesen.

In meinen neueren Arbeiten, die algorithmischer Natur sind, setze ich ihn weniger ein, aber er ist ein absolut wesentlicher Bestandteil von Seventh Heaven – statische Impulse können einfach nicht vermitteln, was dieses und viele andere klassische Geräte unter der Haube tun.

Beat / *Bevorzugst du subtile und seriöse Reverbs oder spielst du auch mal verrückt mit den Einstellungen? Wenn ja, wann und warum?*

Matt / Da ich kein EDM-Produzent mehr bin und auch nicht mehr nur Hallgeräte für mich selbst herstelle, haben sich meine musiktechnischen Interessen im Laufe der Jahre deutlich erweitert. Heute faszinieren mich vor allem saubere und transparente Reverbs, die ich als die ultimative Herausforderung im Halldesign betrachte. Dies ist eindeutig der Einfluss des M7, der natürlich viele Jahre lang ein Schwerpunkt meiner Arbeit war und den ich, wie viele andere auch, schnell als den besten Hardware-Hall aller Zeiten ansah. Was bringt es, mit den Einstellungen verrückt zu spielen, wenn man einen M7 nicht schlecht klingen lassen kann, egal was man mit ihm macht?

Deshalb wähle ich heute eher den subtilen und seriösen Weg, was im Allgemeinen meinen Kunden in der Filmmusik- und Postproduktion entgegenkommt. Hier müssen wir den Raum spüren, ohne den Hall zu hören, oder die Akustik einer weltberühmten Aufnahmebühne ergänzen, ohne ihr einen unangemessenen akustischen Stempel aufzudrücken. In diesen Bereichen ist es wie bei der Arbeit von Geheimagenten: Wir müssen unsere beste Arbeit meist unbemerkt im Schatten leisten.

Anders als bei EDM oder anderen Genres, wo der Hall ein Teil der Seele des Klangs ist, hat man in den meisten Fällen ein Problem, wenn man den Hall bemerkt, weil er die Aufmerksamkeit auf sich zieht, anstatt einfach nur das Eintauchen des Hörers oder Betrachters in das Erlebnis zu verstärken. Es ist eine große Herausforderung, diese Anforderung mit der Notwendigkeit in Einklang zu bringen, einen Raum oder eine Räumlichkeit aus trockenen, samplebasierten Instrumenten, Geräuschen oder Dialogen vollständig zu synthetisieren.

Beat / *Was würdest du unseren Lesern empfehlen, bei der Verwendung von Hall unbedingt auszuprobieren oder damit zu experimentieren?*

Matt / Als Halldesigner dürfen wir nicht zu gierig sein, wenn es um den Platz im Mix geht. Das ist sehr wichtig, denn unsere Werkzeuge haben vielleicht das größte Potenzial, einen guten Mix zu erdrücken und zu ruinieren. Es ist schwer, der Versuchung zu widerstehen, zu viel Hall zu verwenden, da die heutigen Hallgeräte sehr schmeichelhaft sind, wenn man sie isoliert hört.

Es ist sehr wichtig, den Produzenten Werkzeuge an die Hand zu geben, mit denen sie solche „teuflischen Versuchungen“ angesichts einer Fülle von Möglichkeiten vermeiden können. Heutzutage setzen immer mehr Leute auf Halldynamik als einen wesentlichen Teil der Hallproduktionstechnik. Das Ausblenden der Hallfahne, wenn der Mix voll ist, trägt zur Klarheit bei, und wenn es im Mix Platz gibt, haben wir den Spielraum, um den satten und üppigen Hall zu einem momentanen Statement zu machen.

Jahrelang wurde dies mit einem Sidechain-Kompressor erreicht, der nach dem Verb auf einem Bus/Send platziert wurde, aber bei meinen Reverbs ermutige ich die Leute, die Reflexionen in Ruhe zu lassen, weil sie es uns ermöglichen, eine wunderbare Hallräumlichkeit zu erhalten, die ein Instrument im Raum verwurzelt. Reflexionen sind selten die Ursache von Problemen – es sind typischerweise die dicken Fahnen, die wirklich Probleme verursachen. Wenn

wir also nur die Hallfahne ausblenden, erhalten wir das Beste aus beiden Welten. Daher sind Dynamics in LiquidSonics-Hall so integriert, dass sie auf verschiedene Elemente des Halls angewendet werden können, so dass diese Technik wirklich einfach auszuprobieren ist, ohne komplexe Routings oder doppelte Plug-ins für unabhängige Verb+Reflexionen. Ich glaube, dass es einen großen Unterschied macht, und wir haben eine Reihe von Videos auf unserem YouTube-Kanal, die diesen Ansatz veranschaulichen.

Beat / Mit Liquid Sonic und Reverb Foundry betreibt ihr zwei Marken unter einer Haube. Was ist der Unterschied zwischen beiden?

Matt / Ursprünglich war der Plan, verschiedene Produkttypen für verschiedene Kundentypen zu entwickeln (saubere und transparente Faltungshallgeräte gegenüber algorithmischen Hallgeräten), mit entsprechendem Marketing und Produktsegmentierung für jeden. Schließlich begannen sich die Produktlinien auf natürliche Weise anzunähern, und wir haben die Entscheidung getroffen, die Marken vollständig zusammenwachsen zu lassen. Mit der Zeit wird Reverb Foundry höchstwahrscheinlich in der bekannteren Marke LiquidSonics aufgehen.

Beat / In welchen Situationen würdest du ein gesampeltes Ambiente einem synthetischen Reverb vorziehen?

Matt / Ein Foto wird immer ein wahrheitsgetreueres Abbild der Realität sein als ein meisterhaftes Landschaftskunstwerk. Ein IR ist dieses Foto, akustisch gesehen. Wenn man also den Klang unbedingt an einen Raum anpassen muss, ist ein IR kaum zu schlagen. Wenn z. B. ein Dialog nach dem Dreh in einer Kabine neu aufgenommen werden muss (ADR), ist ein IR, das jemand aus dem Produktionsteam vom Drehort aufgenommen hat, die ideale Lösung.

Beat / ...und andersherum?

Matt / Wenn wir unsere Realität anpassen müssen, um etwas zu schaffen, das man sich nur vorstellen kann, oder um einen Hall zu erzeugen, der dem Ohr auf eine Art und Weise schmeichelt, wie es ein realer Raum bei der Aufnahme vielleicht nicht tut, dann ist ein synthetischer Hall wie Tai Chi der richtige Weg. Wenn wir also eine Gitarre oder eine Stimme auf eine Art und Weise verdichten wollen, die sich im Laufe der Zeit so entwickelt und wogt, dass sie schmeichelt, vielleicht sogar unheimlich klingt, dann ist ein synthetischer Hall der ideale Weg dazu, weil wir mit wissenschaftlichen Mitteln das erzeugen können, wonach sich unser geistiges Ohr sehnt.

Lustrous Plates klingt mit seiner akkuraten Dispersions- und Abklingmodellierung sehr ähnlich wie eine echte Platte, aber mit verbesserten Räumlichkeitseigenschaften, einem weitaus größeren Sinn für Breite und ausgefeilten Modulationsmöglichkeiten ist er sehr ansprechend für das

Ohr und schmeichelt dem Ausgangsmaterial, ohne unnatürlich oder künstlich zu klingen. Cinematic Rooms hat in einigen seiner Presets eine unverkennbare „räumliche“ Qualität (am auffälligsten in den Kategorien Chambers und Post, wo eine ausgeprägte Raumfarbe unerlässlich ist), kann aber auch unglaublich transparent sein, mehr als es ein echtes Raumsample je sein könnte. Der Basisalgorithmus ist einfach so flexibel, dass wir das Beste aus beiden Welten haben können. Ähnlich verhält es sich mit Räumen, die sich zwar nicht subtil bewegen, wohl aber die Interpretieren, was unsere Wahrnehmung eines Raums von einem Moment zum anderen auf unbestimmte Weise beeinflussen kann – das ist schwer zu quantifizieren, aber das Ohr nimmt es sehr leicht auf, so dass wir dieses Phänomen irgendwie algorithmisch unterbringen müssen, um ein überzeugendes und lebendiges Raumgefühl zu erzeugen.

Ähnlich wie bei der digitalen Nachbearbeitung eines Fotos sind dies also die Szenarien, in denen algorithmische Reverbs ihre volle Wirkung entfalten. Wir können die Realität studieren und uns von ihr inspirieren lassen, während wir gleichzeitig Endergebnisse erzielen, die letztlich nur algorithmisch realisiert werden können.

Beat / Welchen Reverb würdest du unseren Lesern für große Techno-, Trance- und EDM-Leads empfehlen?

Matt / Ich finde, dass die Art und Weise, wie die grundlegenden Sinus-, Säge-, Rechteck- und manchmal auch komplexere synthetische Wellen sich selbst wiederholen und jedes Mal in einer Hallschleife aufeinander treffen, mit einem statischen Hall etwas uninteressant klingt, daher würde ich es vermeiden, echte Räume oder irgendetwas Algorithmisches ohne Modulation zu verwenden, es sei denn, das ist eine bewusste kreative Entscheidung. Nur ein wenig Modulation, auch wenn man die Chrousing- oder Spin + Wander-Typen nicht so leicht hören kann, gibt den Synths die nötige Erleichterung, um zu atmen und lebendig zu klingen.

Die klassischen Lexicons haben das schon in den 1980er Jahren richtig gemacht. Ich persönlich finde sie ein wenig zu laut, um sie heute im EDM-Bereich zu verwenden, und die Algorithmen können ein wenig hart und metallisch klingen, wenn sie digital nachgebildet werden, es sei denn, man geht besonders sorgfältig mit diesen Technologien um. Glücklicherweise hat der Lexicon-Ansatz so viel Einzug in den Sprachgebrauch der Halldesigner gehalten, dass wir heute wirklich eine Menge fantastischer Optionen haben. In dieser Szene waren und sind die Valhalla-Hallgeräte aus gutem Grund immer die erste Wahl, sie sind eine solide Wahl.

In meinem Portfolio würde ich bei Synthesizer-Arbeiten jedes Mal zu Tai Chi greifen. Obwohl er in mancher Hinsicht von Lexicon und TC inspiriert ist, weicht er doch drastisch von ihnen ab – der

Chorus ist viel dicker und reicher als alles, was es bisher gab. Das Design hat um Größenordnungen mehr Delay-Line Touchpoints mit einer weitaus ausgefeilteren Modulationstechnologie dahinter. Tai Chi vermeidet alle störenden Tonhöhenartefakte, die sich einschleichen können, wenn ein enthusiastischer Künstler auf der Suche nach einem immer breiteren Sound ist und sich dazu verleiten lässt, das Chrousing ein wenig zu stark zu forcieren. Tai Chi bringt dich in diesem Bereich weiter als jeder andere Hall, und ich genieße es immer noch, meinen Hardware Access „Virus B“ anzuwerfen und mir am Ende zu wünschen, ich hätte Tai Chi schon vor 20 Jahren gehabt!

Beat / Was steht als nächstes bei LiquidSonics an?

Matt / Es hat lange gedauert, bis wir hierher gekommen sind, aber ich bin im Moment sehr zufrieden mit der Form des Portfolios. Wir haben Reverbs, die in der Score- und Post-Welt in LA sehr beliebt sind, die von historischen Emulationen und zukunftsweisenden Ensemble-Verbs begleitet werden. Sie alle nehmen eine einzigartige Position auf dem Markt ein.

Meine Prioritäten entwickeln sich weiter, und deshalb ist es für mich im Moment wichtig, dass ich mich richtig um sie kümmere. Es kann leicht sein, ein Produkt zu machen und zum nächsten überzugehen. Erstens arbeite ich hart daran, dass alle meine Produkte weiterhin mit Änderungen an Betriebssystemen und DAWs kompatibel sind, sobald dies möglich ist. Zweitens muss ich wirklich sicherstellen, dass sie den professionellen Anwendern das bieten, was sie brauchen. Das bedeutet, dass ich bei jeder Gelegenheit auf die Bedürfnisse ihrer Arbeitsabläufe eingehe und die Produkte bei Bedarf anpasse. Das bedeutet, dass ich auf der Grundlage des Kundenfeedbacks zusätzliche Funktionen zu den bestehenden Produkten hinzufügen muss, und zwar ohne zusätzliche Kosten für die Kunden.

Aber in einer Branche, in der man ständig der nächsten Version hinterherjagt und in der große Firmenübernahmen zur Norm werden – so verrückt das auch klingen mag – ist das zwar selbstverständlich, aber seit der Pandemie haben wir festgestellt, dass dies ein zunehmend wichtiges Unterscheidungsmerkmal ist. Ich glaube, das ist es, was LiquidSonics eine so fantastisch treue Benutzerbasis beschert hat. Es mag altmodisch klingen, aber ich finde es wichtig, sich um seine Kunden zu kümmern.

Während ich also immer noch dem nächsten Produkt forsche und neue Ideen erkunde, widerstehe ich der Versuchung, einfach nur mehr und mehr Produkte zu produzieren, nur um der Sache willen. Ich ziehe es vor, mich zu spezialisieren und ein paar Dinge gut zu machen.

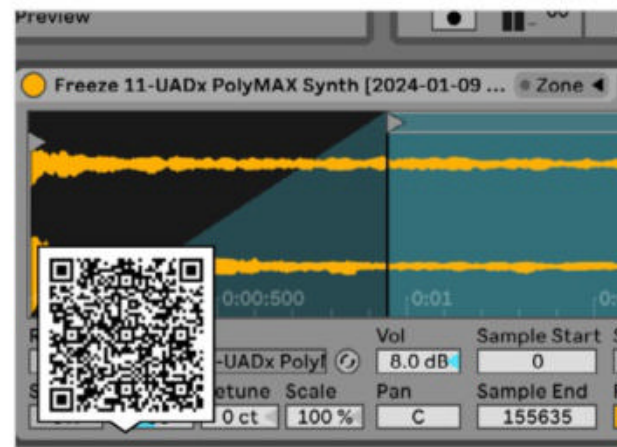
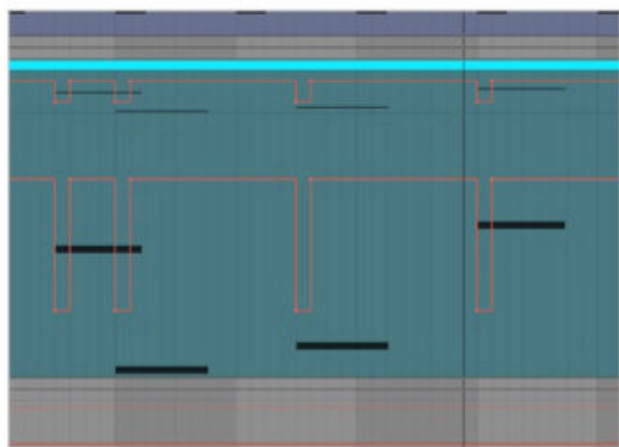
Kurz gesagt, meine Antwort lautet: Ich kümmere mich um meine Kunden, indem ich mich um die Produkte kümmere.

www.liquidsonics.com

Hands-on: Kreatives Sounddesign

6 innovative Reverb-Tricks für deinen Sound

Bislang haben wir die eher klassische, traditionelle Seite von Hallräumen behandelt, also wird's langsam Zeit für den kreativen Part, bei dem sich das Reverb auch mal von seiner anderen Seite zeigen darf. Nutze die folgenden sechs Tricks zum Aufpolieren deiner Tracks, zum Sammeln von Ideen oder zum Finden extravaganter Sounds. Viel Spaß!



1 Reverb ohne Matsch

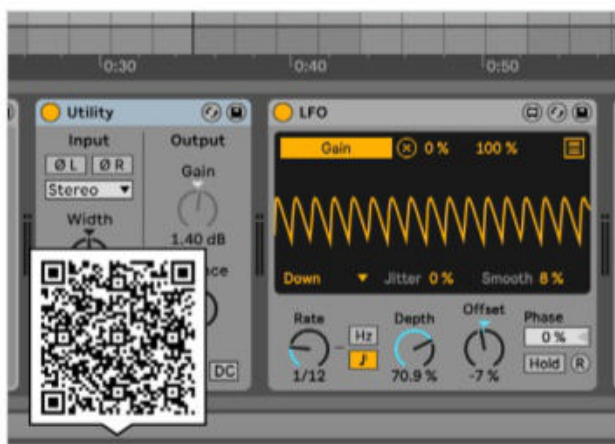
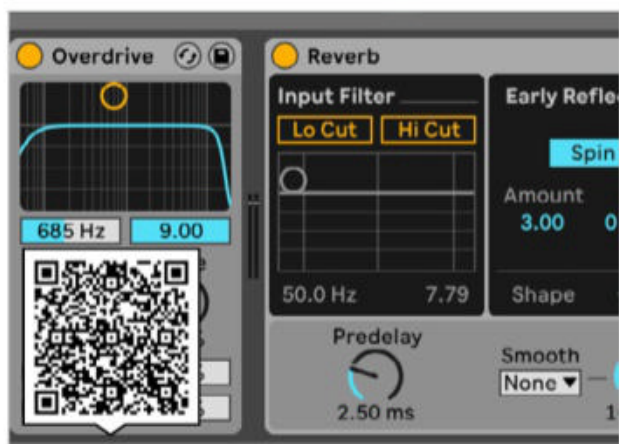
Gerade bei EDM zählen gigantisch große Reverbs. Aber wie bleibt der Sound trotz langer Hallfahnen immer klar und transparent? Ganz einfach: Schalte dein Plug-in per Automation bei jeder neuen Note deines Lead-Sounds kurz aus. Im Gegensatz zu Sidechain bleibt so keine Hallfahne der vorigen Note bestehen und im Mix ist Platz für die neue Note. ✨

2 Doppel-Reverse

Den Trick mit dem Rückwärts-Reverb dürfte jeder kennen: Statte einen beliebigen Ton mit mittel-langem Reverb aus, bounce es und spiele es rückwärts ab – der ideale Riser oder Ankündiger. Aber geh doch mal einen Schritt weiter und lade erneut ein Reverb drauf, bounce es und spiele auch dieses Ergebnis rückwärts ab. Meist entstehen so tolle Soundteppiche. ✨

3 Sound wird zum Pad

Brauchst du ein Pad, das zum Song passt, willst aber nicht lange suchen? Dann schnapp dir einen der enthaltenen Sounds, schneide ein Fragment oder eine Note heraus (möglichst ein C), lade ein langes Reverb darauf und bounce beides zu einem Sample. Lade das in deinen Sampler, schneide das Fragment am Anfang weg und loope das Sample mit langem Crossfade. ✨



4 Reverb & Distortion

Distortion auf Reverb hat eigentlich nur einen Effekt: Matsch. Richtig eingesetzt kannst du mit der Kombi aber wahnsinnig druckvolle Sounds aufbauen, vor allem mit Vocals: lade ein langes Reverb auf eine Aux-Spur und direkt davor ein Distortion-Plug-in. Drehe Drive gern voll auf. Per Send-Regler pro Kanal kannst du dann den Grad der Zerrung einstellen. ✨

5 Trigger-Reverb

Vor allem für Trance und Ambient ein Knaller: Lade ein langes Reverb auf eine Aux-Spur und platziere dahinter entweder ein Gate-Plug-in wie A1TriggerGate [1] oder automatisiere die Lautstärke der Spur mit einem LFO. Rechteck- oder Sägezahn-Wellenformen eignen sich am besten für rhythmisches Zerhacken. Zum Weichmachen taugt ein abschließendes Delay. ✨

6 Slow & Verbish

Bei TikTok ist das Modifizieren von bestehenden Songs längst zum Markenzeichen geworden, teils verhalf es Songs sogar schon zu neuem Glanz. So war auch „Slow & Verb“ jüngst angesagt. Dabei werden Originalsongs um 4 bis 6 Halbtöne tiefer gepitcht und mit einem leichten Reverb ausgestattet. Probier das doch auch mal mit deinen Songs aus. ✨

Test: Mackie Thrash212 GO

Die Thrash-Serie gehört zu den Budget-Produktlinien aus dem Hause Mackie und richtet sich an Einsteiger und alle, die es simpel mögen. So sollte man beim batteriebetriebenen Mackie Thrash212 Go keinen Schnickschnack erwarten. Dennoch ist hier Flexibilität Trumpf. Weshalb, erfahrt ihr im Folgenden. **von Sascha Blach**

Es handelt sich um einen voluminösen 300 Watt Speaker im 12“-Format mit aktiver Class-D-Endstufe, der auf dem 8“-Thump GO basiert. Der Frequenzgang beträgt 52 Hz bis 20 Khz und dabei kann das Ding mörderlaut werden. Ein Maximalpegel von 125 dB schlägt zu Buche. So kann der Mackie Thrash212 Go im Proberaum, auf der Bühne, auf Messen oder als PA für Straßenmusik oder Partys überall locker mithalten. Unter der Haube finden sich ein 12“ Hochleistungs-Tieftöner und ein 1“ Titan-Kompressionstreiber für die Höhen. Optisch macht der Speaker einen guten Eindruck. Der Metallgrill auf der Vorderseite wirkt, als würde er Fußstritte abkönnen und auch das restliche Design scheint maßgeschneidert für den ruppigen Live-Alltag. Vier Griffe – zwei an der Seite und jeweils einer unten und oben in auffälligem Grün – machen den Transport zum Kinderspiel. Der Lautsprecher lässt sich auf ein Stativ schrauben oder dank des zweifach abgewinkelten Monitorkeils beiderseitig auf den Boden legen, sodass der Hochtöner dann entweder rechts oder links ist. Das Gewicht von ca. 16,5 kg sorgt für eine gute Balance aus Mobilität und Robustheit. Jeden Tag möchte man den Thrash212 Go sicher nicht über weite Strecken tragen, wenn es drauf ankommt, ist man damit aber mobil.

Akkubetrieb

Dazu trägt noch ein anderer Faktor bei, denn Mackie hat dem Model einen austauschbaren 11,1 Volt-Akku mit einer Kapazität von 8800mAh und 97,68 Wh spendiert, der bis zu zehn Stunden durchhalten soll. Damit kann man damit locker ein längeres Straßenkonzert bestreiten oder einen Stromausfall kompensieren. Das große Problem der Stromversorgung on the road ist damit also passé. Natürlich lässt sich der Thrash212 Go auch klassisch über die Steckdose betreiben. Ist der Kaltgerätestecker an den Strom angeschlossen, lädt sich der Akku automatisch auf. Die farbige Leuchte in grün, gelb und rot informiert uns über den Ladestand. Ein



Eine Box für alle Fälle – dank des Akkus ist der Thrash212 GO geeignet für Singer/Songwriter und andere Musiker, DJs, oder Veranstalter.

großer Vorteil ist, dass die Boxen auch Bluetooth-kompatibel sind. So kann man z.B. einfach ein Handy koppeln (Pair) und darüber Musik oder ein Playback zuspülen. Über Link lassen sich auch ebenfalls per Bluetooth zwei Speaker für Stereo zusammenschalten. Wer die Boxen lieber klassisch per Kabel verbindet, findet dafür einen Thru-Ausgang im XLR-Format vor.

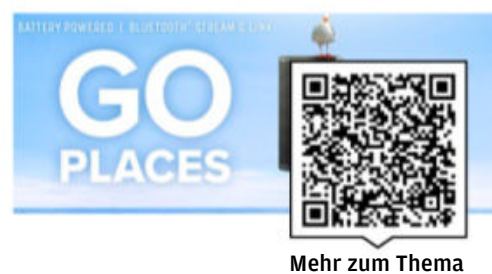
Sound

Ein Manko ist, dass eine Mixer- bzw. EQ-Sektion durch Abwesenheit glänzt. Es gibt lediglich zwei Kombi-Inputs für XLR und Klinke sowie einen Volume-Regler pro Kanal und einen für die Summe. Wer den Klang anpassen möchte, muss unweigerlich ein Mischpult oder ein Effektgerät davor schalten. Und der Klang? Wir fanden den Sound sehr bassig, gleichsam aber ausgewogen und voll. Fürs Musikhören in der Wohnung zwar ein bisschen zu basslastig, zur Beschallung kleinerer Partys, DJ-Shows oder von Messen hingegen ist die Bass-Dosis genau richtig. Wir haben außerdem Akustikgitarre und Gesang über die Box gespielt, denn für solche Singer/Songwriter-Setups ist der Thrash212 Go mit seinen zwei Inputs prädestiniert. Der Sound war angenehm voll, präsent und klar. Die Akustikgitarre klang in Stan-

dardeinstellung derart tief, dass es keinen zusätzlichen Bass dazu braucht. So macht das Spielen Spaß und für den Einsatz in Proberäumen und auf Bühnen können wir definitiv einen Daumen nach oben geben. Zu guter Letzt sorgt ein Übersteuerungsschutz dafür, dass Hoch- und Tieftöner keinen Schaden nehmen.

Fazit

Der Mackie Thrash212 Go klingt für seine Preisklasse überraschend hochwertig. Er punktet mit starkem Bass sowie einem ausgewogenen und transparenten Klang. Dank seines robusten, flexiblen Designs und des 10-Stunden Akkus ist er der optimale Begleiter für das Leben on the road sowie für DJs, Singer/Songwriter oder Straßenmusiker. Schade ist, dass es keinen Mixer oder EQ gibt, um den Klang anzupassen, doch dafür ist die Bedienung super-simpel und auch Anfänger können nichts falsch machen. Zusätzliche Daumen nach oben gibt es für die Bluetooth-Funktion. 🍷



Mehr zum Thema

Features

- Austauschbarer Akku mit 10h Spielzeit
- 300 Watt Class-D-Verstärker
- Bluetooth-Konnektivität
- Bluetooth-Link-Funktion mit anderen Boxen
- 12“ Tieftöner, 1“ Titanium-Compression-Hochtöner

Fakten

Hersteller: Mackie
Web: mackie.com
Bezug: Fachhändler
Preis: 549 Euro

- ▲ Bluetooth-Funktion
- ▲ Austauschbarer Akku
- ▲ klarer, lauter Sound mit viel Bass
- ▲ für Stative und als Monitor geeignet
- ▲ Robustes Built-Like-A-Tank™ Design
- ▼ kein EQ

Design: ■ ■ ■ ■ ■
Sound: ■ ■ ■ ■ ■
Preis/Leistung: ■ ■ ■ ■ ■
Gesamt: ■ ■ ■ ■ ■

Alternativen

Bose S1 Pro System
549 Euro
bose.de

Alto Busker
399 Euro
altoprofessional.com

the box MBA120W MKII HTHT
498 Euro
thomann.de

Test: Black Lion Revolution 6x6

Das Revolution 6x6 ist ein USB-Audiointerface, das sich durch einige Besonderheiten von der Konkurrenz abhebt. Es kann auch Standalone ohne angeschlossenen Computer als Digitalmixer, Wandler und Kopfhörerverstärker sowie als Masterclock genutzt werden kann. Zudem besitzt es einen USB-OTG Anschluss für die direkte Verbindung mit dem Smartphone. **von Jan Wilking**

Features

- USB-C-Audiointerface
- bis zu 24bit / 192kHz
- 2 XLR/Klinke Kombi-Eingänge
- Stand-Alone DAC Modus
- USB-OTG-Funktion
- MMC-Clocking mit BNC Out
- zwei Kopfhörerausgänge
- Softwarepaket

Fakten

- Hersteller:** Black Lion Audio
Web: blacklionaudio.de
Vertrieb: Audiowerk
Preis: 649 Euro
- ▲ Sehr gute Verarbeitung
 - ▲ Hochwertige Wandler
 - ▲ Kopfhörerverstärker
 - ▲ USB-OTG Anschluss
 - ▲ Wordclock mit Macro-MMC
 - ▲ Standalone nutzbar
 - ▲ Kräftiges Netzteil
 - ▲ Softwarepaket
 - ▼ Nur 2 analoge Ein-/Ausgänge

Klang: ■■■■■■■
Verarbeitung: ■■■■■■■
Preis/Leistung: ■■■■■■■
Gesamt: ■■■■■■■

Alternativen

- Arturia Audiofuse Rev2**
629 Euro
arturia.com
- Audient iD44 MKII**
499 Euro
audient.com
- Motu M6**
499 Euro
motu.com



Mit Abmessungen von ca. 10 x 25 x 23 cm gehört Revolution 6x6 nicht zu den kompaktesten Interfaces, sollte aber dennoch auf den meisten Desktops noch seinen Platz finden. Verarbeitung und Haptik sind einwandfrei, das robuste und schicke mattschwarze Gehäuse ist komplett aus Metall und bringt entsprechend auch ein höheres Gewicht mit. Mit fast 2 Kilogramm steht es stabil auf dem Desktop. Die Regler sind griffig, nichts wackelt oder hat unnötig Platz und Spiel, so gefällt uns das!

Zwei analoge Kombi-Inputs

Auf der Vorderseite befinden sich die beiden analogen Eingänge. Sie sind für höchstmögliche Flexibilität als XLR/Klinke-Kombibuchsen ausgelegt. Hier kannst du also entweder Mikrofone (mit zuschaltbarer 48V-Phantomspeisung), Instrumente wie E-Gitarre oder E-Bass (HiZ-Option ist per Schalter direkt erreichbar) oder Line-Signale von elektronischen Klangerzeugern einspeisen. Jeder Eingangskanal verfügt über einen eigenen Pegelregler, zudem gibt es einen großen Regler für die Monitorlautstärke. Eine große 8x2 LED-Kette zeigt den Level an. Für Direct-Monitoring kannst du mit einem weiteren Regler stufenlos zwischen Eingangssignal und Playback überblenden und per Taster kann das Eingangsmonitoring auf Mono gestellt werden. Und abschließend gibt es noch Kopfhörerausgänge, praktischerweise gleich zwei davon mit jeweils individuellem Lautstärkereglern.

Wordclock, S/PDIF und USB-OTG

Die Rückseite unterscheidet sich schon deutlicher von den meisten anderen Au-

diointerfaces in dieser Gewichtsklasse. Statt weiterer analoger Eingänge geht es hier neben den beiden analogen Monitorausgängen (6,3mm Klinke, symmetrisch) nur digitale Anschlüsse. Zunächst fällt unser Augenmerk aber auf den Anschluss für das mitgelieferte Netzteil. Dieses USB-Netzteil ist recht schwer und Bus-Powered mit PGI-Stromfilterung, um unerwünschte Einstreuungen zu verhindern. Es ist nicht in allen Szenarien erforderlich, ein leistungsstarker Rechner kann ebenfalls die Stromversorgung über USB übernehmen. Bei Anschluss an eine mobile Device ist die separate Stromversorgung aber praktisch und im Standalone-Betrieb ohnehin unverzichtbar. Die weiteren zwei USB-C-Anschlüsse sind zum Einen für die Verbindung zum Computer gedacht, zum Anderen als OTG für den Anschluss an ein Smartphone.

Über diesen On-The-Go Anschluss kannst du dein Smartphone direkt an das Interface anschließen und dessen Audiodaten in das Interface einspeisen, um einen in einer App erstellten Track oder Mix in der DAW aufzunehmen oder über die Monitorboxen abzuspielen. Oder du nutzt es in die andere Richtung, um den Ausgang des Interfaces in das Smartphone streamen und dort in einer App aufzunehmen und weiterzubearbeiten. Als weitere Anschlüsse gibt es S/PDIF und Wordclock, jeweils als Ein- und Ausgang, die aber im Desktop-Studio wohl eher selten gebraucht werden. Da hätten wir lieber ein MIDI-Interface gesehen. Im Standalone-Betrieb kann aber insbesondere die Masterclock durchaus nütz-

Das Interface bietet nur 2 analoge Ein- und Ausgänge, dafür aber viele weitere interessante Anschlussmöglichkeiten.

lich sein, oder S/PDIF zur Taktung mit externen Gitarrenprozessoren wie dem Kemper Profiler.

Unkompliziert in der Praxis

In der Praxis zeigt sich das Interface unkompliziert. Der Treiber ist schnell installiert, liefert niedrige Latenzen und bietet neben den üblichen Einstellungen für Puffer und Samplerate eine 16x16 Matrix zur Verknüpfung der physikalischen sowie virtueller Ein- und Ausgänge. Auch die klanglichen Ergebnisse sind überzeugend, das Revolution 6x6 klingt sehr neutral ohne unerwünschte Färbung, dazu rauschfrei und mit kräftigen Preamps (praktisch für die Nutzung als Standalone-Kopfhörerverstärker). Der OTG-Anschluss lief auch mit unserem nicht unbedingt top-aktuellen Android-Smartphone auf Anhieb in beide Richtungen.

Fazit

Revolution 6x6 ist ein hervorragend verarbeitetes, robustes USB-Audiointerface mit einigen Besonderheiten. Es bietet neben zwei sehr gut klingenden Kombi-Eingängen keine weiteren analogen Eingänge, sondern setzt auf digitale Schnittstellen. Vor allem die USB-OTG Buchse zum direkten Anschluss an Smartphones hat uns gut gefallen. Hochwertige Wandler, kräftige Kopfhörerverstärker, S/PDIF und Wordclock empfehlen das Revolution 6x6 auch als Standalone-Gerät, diese Flexibilität rechtfertigt auch den Preis. Suchst du dagegen nur ein einfaches Audiointerface mit analogen Anschlüssen, gibt es bessere Alternativen. ❖❖



Mehr zum Thema



t.bone
BC 500

Das t.bone BC 500 ist ein weiteres Broadcast-Mikrofon aus dem Portfolio der Thomann-Hausmarke. Es handelt sich um ein klassisches Tauchspulen-Mikrofon mit Nierencharakteristik, angelehnt an das beliebte Shure SM7B. Wie sein Vorbild verfügt das BC500 über praktische integrierte Filter, die bei Bedarf für mehr Präsenz und/oder weniger Bass sorgen können. Angeschlossen wird das Mikrofon klassisch über XLR an einen Vorverstärker, ein direkter Anschluss an den Computer per USB ist nicht vorgesehen.

Das robuste Mikrofon im professionell wirkenden Design zeigte sich im Test gut auf das bevorzugte Einsatzgebiet abgestimmt. Es bietet eine gute Abschirmung gegen rückseitige Geräusche und lässt fast nur das direkt von vorne kommende Audiosignal durch, was für ein auf Sprachaufnahmen optimiertes Mikrofon auch sinnvoll ist. Und eine leichte Betonung im Bereich bei 5 und 10 kHz sorgt für bessere Sprachverständlichkeit und Durchsetzungsfähigkeit, ohne die Aufnahmen zu scharf klingen zu lassen. Dieser Effekt kann durch den sehr breitbandig eingestellten Mid-High-Frequenz-Boost noch verstärkt werden. In Kombination mit dem Hochpassfilter, das recht hoch ansetzt und so einem zu kräftigen Bass entgegenwirkt, lässt sich vor allem bei Nahbesprechung ein satter und runder Broadcast-Sound mit dem BC500 erzeugen. Das klingt zwar nicht ganz so edel und transparent wie beim deutlich teureren SM7B, ist aber für den amateur- und semi-professionellen Bereich völlig ausreichend. Gut gefallen hat uns die Gutmütigkeit des Mikrofons, was vor allem weniger erfahrenen Sprechern entgegenkommen wird. Passend eingestellt klangen die Aufnahmen eigentlich immer gut, da sich das BC500 auch recht unempfindlich gegenüber Popp- und Zischlauten sowie Bewegungen zeigte.

Fazit

Das BC 500 ist ein günstiges Mikrofon für Sprachaufnahmen bei Podcasts, Broadcasts, Videos und sonstigen Content. Es ist solide verarbeitet, sieht professionell aus und bietet praktische Filter. Das BC 500 zeigte im Test durchgehend gute Aufnahmen, auch an durchschnittlichen Mikrofon-Vorverstärkern. Es empfiehlt sich daher als preiswerte Alternative zum Shure SM7B, wenn klassischer Broadcast-Klang gewünscht wird.

Hersteller: t.bone

Web: thomann.de

Vertrieb: Thomann

Preis: 89 Euro

Bewertung: ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Der Ton macht den Unterschied

Portacapture X6

Portacapture X8



AK-BT1

Optionaler Bluetooth-Adapter für Fernsteuerung sowie Timecode-Synchronisation mit kompatiblen Atomos-Geräten

Farb-Touchscreen und Audio-Apps



Alle Infos: tascam.eu/r/hAv7

TASCAM.

Test: Behringer Kobol Expander

Der RSF Kobol, auch der französische Minimoog genannt, hat nie wirklich die verdiente Anerkennung erhalten, ist heutzutage aber ein seltenes und teures Liebhaber- und Sammlerobjekt. Umso schöner, dass sich Behringer dem potenten Synthesizer gewidmet hat und uns mit einem Nachbau zum sehr günstigen Preis erfreut. von Jan Wilking

Features

- Monophoner Analogsynthesizer
- Nachbau des RSF Kobol Expander I
- 2 VCO mit je 7 Waveforms
- Semi-modular
- Oszillator-Synchronisation, PWM
- 4-Pol VCF-Design
- Audio Eingang
- MIDI/USB
- Eurorack kompatibel
- Abmessungen: 94 x 424 x 136 mm

Fakten

Hersteller: Behringer
Web: behringer.com
Vertrieb: Fachhandel
Preis: 199 Euro

- Fetter Analogsound
- Semi-modular
- Flexible Oszillatoren
- Sattes Filter
- Knackige Hüllkurven
- Eurorack-kompatibel
- Sehr günstiger Preis

Klang:
Ausstattung:
Preis/Leistung:
Gesamt:

Alternativen

- Moog Mavis
289 Euro
moogmusic.com
- cre8audio East Beast
239 Euro
cre8audio.com
- Dreadbox Hades
349 Euro
dreadbox-fx.com



Nach den Krisen der letzten Jahre läuft die Produktion bei Behringer wieder auf Hochtouren, monatlich kommt ein neuer Synthesizer auf dem Markt. Neben legendären Klassikern streut Uli dabei auch immer mal wieder einen Exoten wie EDP Wasp oder Octave Cat ein. Und nun steht auf unserem Desktop ein vom RSF Kobol Expander I inspirierter monophoner Analogsynthesizer im Eurorack-kompatiblen Desktop-Gehäuse.

RSF Kobol Expander I

Kobol hat wie das französische Original aus dem Jahre 1978 zwar einen recht einfachen Aufbau mit zwei VCO und Tiefpassfilter, ist aber semi-modular aufgebaut und bietet daher mehr klangliche Möglichkeiten, als man auf den ersten Blick vermuten würde. Und auch der Grundklang stimmt. Kein Wunder, dass unter anderem die britischen Synth-Popper Depeche Mode in ihrer Anfangszeit auf den Kobol geschworen haben. Und das Ganze bietet Behringer zu einem sehr günstigen Preis von 199 €, das muss doch einen Haken haben?

Auf den Desktop oder ...

Kobol steckt im gleichen Gehäuse wie die anderen Desktop-Synthesizer von Behringer (K2, Pro-1, Pro-800 etc.). Lediglich Crave und Edge wurden in ein abweichendes Format gesteckt, um Ärger mit Moog zu vermeiden. Das kompakte Gehäuse mit zum Nutzer hin abgeschrägter Bedienoberfläche kann über optional erhältliche Winkel in ein 19-Zoll Rack geschraubt werden.

Insbesondere Pads und röchelnde Sounds im Stile eines Roland D-50 beherrscht der JD-800 sehr gut.

... ins Eurorack

Du kannst aber auch die flache Bedienoberfläche vom Gehäuse lösen und in ein Eurorack schrauben. So ergänzt du dein Modularsystem mit einem kompletten Synthesizer zu einem Preis, den man ansonsten bereits für ein Oszillator-Modul zahlt. Die Stromversorgung erfolgt dann über den Eurorack-Bus. Und mit seinen zahlreichen Patchbuchsen, auf die wir später noch detaillierter eingehen, lässt Kobol sich auch umfangreich in beide Richtungen in ein bestehendes Modularsystem einbinden oder als Zentrale oder gar Startpunkt für ein neues System nutzen. Schließlich bekommst du nicht nur zwei getrennt steuerbare Oszillatoren mit direkten Ausgängen, sondern auch Filter, LFO, zwei Hüllkurven, Voltage Processor und ein MIDI/CV-Interface. Allerdings verbrätst du damit auch 80 TE an Platz im stets zu kleinen Eurorack.

MIDI, USB oder CV/Gate

Lässt du Kobol in seinem Gehäuse, kannst du ihn statt über MIDI ((Eingang auf der Oberseite) oder CV/Gate auch über USB ansteuern. Diese Buchse, über die auch Firmware-Updates gemacht werden, befindet sich ebenso wie der große

Klinkenausgang für das Audiosignal, MIDI-Thru und ein Mäuseklavier zum Einstellen des MIDI-Kanals auf der Rückseite. Die Stromversorgung erfolgt über ein externes Steckernetzteil.

Rudimentäres MIDI, kein Speicher

Die MIDI-Implementation ist auf das Wesentliche beschränkt. Kobol empfängt Notensignale inklusive Pitchbend, aber weder Velocity noch Aftertouch noch Modulationsrad oder andere MIDI-CC. Speichern lassen sich die Sounds auch nicht, der Klang entspricht also immer den aktuellen Reglereinstellungen.

Die Plastikregler sind groß und griffig, auch Menschen mit großen Händen können hier problemlos schrauben. Sie sind aber nicht mit dem Gehäuse verschraubt, du solltest also nicht zu brutal zur Sache gehen.

VCO mit flexibler Wellenform

Nun aber zur Klangerzeugung. Zwei grundsätzlich identisch aufgebaute analoge Oszillatoren (VCOs) bietet der Kobol. Beide beherrschen die klassischen Wellenformen Dreieck, Sägezahn

und Rechteck. Als Besonderheit, insbesondere für damalige Verhältnisse, kann man stufenlos zwischen den Wellenformen überblenden und so auch zahlreiche Mischformen für mehr Klangvielfalt erzeugen. Und dieser Waveform-Regler lässt sich dank Patchbuchse sogar extern modulieren, und zwar getrennt für jeden VCO! Eine andere Wellenform mit jeder Note oder Sägezahn- statt Rechteckmodulation – kein Problem! Auf Rechtsanschlag kannst du auch direkt eine klassische PWM wählen, wobei diese Pulsweitenmodulation entweder durch den LFO, eine Hüllkurve oder beides zusammen erfolgen kann.

Hardsync und FM

Die Frequenz jedes VCO ist in einem weiten Bereich von 10 Hz bis 10 kHz regelbar. Das ist besonders spannend, wenn du über die Patchbuchsen eine Frequenzmodulation zwischen beiden VCO einstellst oder VCO2 hart mit VCO1 synchronisierst. Und die FM-Sounds klingen klasse, organisch oder schräg oder metallisch und immer überraschend – das kann nur analoge Technik in dieser (Nicht-)Perfektion! Auch die klassischen Hardsync-Sounds bei Modulation der Frequenz von VCO2 per LFO oder Hüllkurve klingen phänomenal gut und können problemlos mit einem Meister auf diesem Gebiet, dem Arp Odyssey (der als Korg Module für einen direkten Vergleich erhalten durfte) oder dem Sequential Pro-1 mithalten. Das hatten wir ehrlich gesagt nicht erwartet, schon gar nicht zu diesem Preis.

Gute Stimmung

Der weite Regelbereich der VCO-Frequenz heißt aber auch, dass die passende Stimmung per Ohr bzw. mit Hilfe eines Tuners eingestellt werden muss. Denn eine Rasterung auf Halbtöne oder einen Oktavschalter gibt es nicht. Dafür zeigte sich der Kobol, wenn das Tuning einmal korrekt eingestellt war, im Test stimmstabil und ein Nachstimmen im Betrieb war nicht nötig. VCO2 bietet noch einen Finetune-Regler, um die Schwebungen zwischen beiden VCO anzupassen. Er ist etwas verwirrend mit VCO-Beat bezeichnet, was bei manchen Moog-Synthesizern eine gleichbleibende Schwebung über den gesamten Tonumfang ermöglicht. Beim Kobol ist es aber ein ganz normaler Finetune-Regler, es eiert im hohen Bereich also schneller als bei tiefen Noten.

Ein simpler LFO ...

Der einzige LFO des Kobol ist im Vergleich zu den VCO eher spartanisch ausgestattet. Er bietet nur die beiden Wellenformen Dreieck und Rechteck, ohne eine Möglichkeit des Überblendens. Der LFO kann von 0.01 bis 100 Hz, also bis in den Audibereich hinein schwingen. Und die LFO-Rate ist auch über eine Patchbuchse modulierbar. Theoretisch könnte man hier analoge Steuerspannung von einem Keyboard oder Sequenzer hineinschicken und die LFO-Geschwindigkeit mit der Tonhöhe steuern, um den LFO als Audiosignal in das Filter einzuspeisen und ihn als dritten Oszillator zu nutzen.

Allerdings war bei unserem Gerät das Tracking nicht sauber und 1 Volt hat nicht die gewünschte Oktave umspannt.

...aber flexibel einsetzbar

Der LFO ist direkt auf die Tonhöhe der beiden VCO geroutet, ein eigener Volume-Regler (oder ein externes Steuersignal über die VCO MOD IN Buchse) bestimmt die Stärke der Modulation. Per Schiebeschalter kann VCO1 von der Modulation entkoppelt werden, bei VCO2 muss hierfür ein Kabel in die MOD IN Buchse gesteckt werden. Über zwei Ausgänge kann der LFO andere Parameter wie die Filterfrequenz, aber auch Attack oder Release einer Hüllkurve modulieren. Es gibt also durchaus Spielraum zum Experimentieren.

Rauschen in weiß oder rosa

Einen Rauschgenerator gibt es auch. Er kann entweder White (für Wind, Transienten etc.) oder Pink Noise (für analoge Percussion) erzeugen und muss

auf den Filtereingang gepatcht werden, um ihn zu hören. Denn einen speziellen Mixer besitzt der Kobol nicht. Beide VCO haben zwar eigene Volume-Regler. Willst du das Rauschen aber leiser dazumischen, musst du den eingebauten Voltage Processor benutzen, der auch als Mixer/Attenuator eingesetzt werden kann.

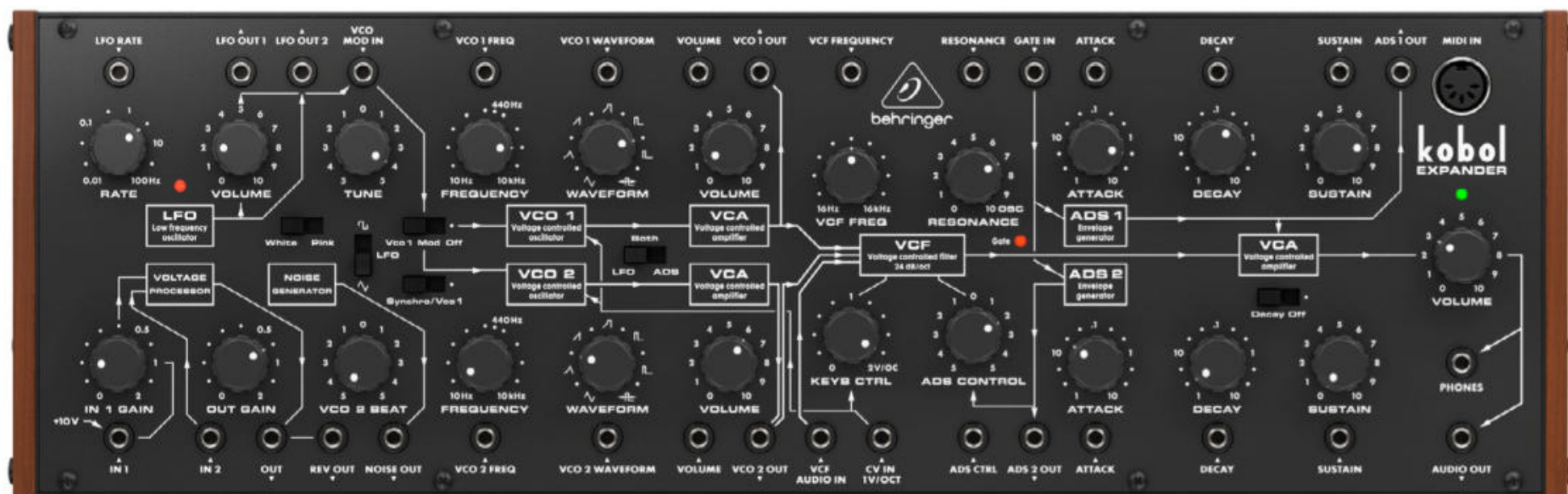
Voltage Processor

Der Voltage Processor besitzt einen regelbaren Output, der zudem mit einem weiteren Regler um bis zu 10 Volt verstärkt werden kann. Alternativ kann der letztgenannte Regler bei Nutzung des zweiten Eingangs dieses Signal hinzumischen. So ließe sich z.B. die Frequenz von VCO 2 sowohl von der Hüllkurve als auch VCO 1 modulieren, wie es auch beim Pro-1 möglich ist. Ziemlich komplexe Möglichkeiten für so einen kompakten und günstigen Synthesizer, wobei das Lob vor allem den Entwicklern des französischen Originals gilt. Schon beeindruckend, welche guten Ideen schon damals

» Der einzige LFO des Kobol ist im Vergleich zu den VCO eher spartanisch ausgestattet, denn er bietet nur die beiden Wellenformen Dreieck und Rechteck, ohne die Möglichkeit des Überblendens. «



Beide VCO verfügen über getrennte Ein- und Ausgänge, weshalb Kobol auch analoge FM in verschiedenen Alternativen beherrscht.



Über 32 Patchbuchsen kannst du in die Klingerzeugung eingreifen und zusätzliche Module einbinden

Auch nach zwei Wochen intensivem Testen konnten wir außer der spärlichen MIDI-Implementation keinen wirklichen Kritikpunkt ausmachen. «

im KOBOL verwirklicht wurden, und verwunderlich, dass der RSF KOBOL keine solche Legende wie Mini-moog, Pro-1 oder Arp Odyssey wurde.

Sattes Tiefpassfilter

Und ein Highlight des KOBOL kommt noch, das 24dB Tiefpassfilter. Es klingt herrlich satt und rund, kann aber auch ordentlich zupacken. Und es dünnt im Gegensatz zu den Filtern eines Moog oder Sequential Synthesizers auch bei hoher Resonanz den Bassbereich kaum aus. Knackige Bässe sind daher kein Problem, zumal die analogen Hüllkurven auch richtig schnell sind! Keyboard-Tracking und Modulation durch Hüllkurve 2 (positiv und negativ) sind vorverdrahtet und stufenlos regelbar, über Patchbuchsen lassen sich aber Filterfrequenz, Resonanz und sogar die die Stärke der Hüllkurvenmodulation durch interne oder externe Quellen steuern. Allein mit einem Korg SQ1 sind uns im Test Sequenzen gelungen, die auch ein Vince Clarke in den 80ern nicht viel besser hinbekommen hätte.

ADS-Hüllkurven

Bei den Hüllkurven zeigt sich der KOBOL wieder etwas spartanischer. Immerhin gibt es zwei davon, die für die Modulation von Verstärker und Filter vorgesehen sind. Da sie aber über eigene Ausgänge verfügen, können sie mit Hilfe eines Patchkabels auch jedes andere Ziel modulieren, z.B. die VCO-Frequenz für Zocks und Zaps. Jede Hüllkurve verfügt über Attack, Decay und Sustain, auf Release wurde also verzichtet. Wie beim Minimoog lässt sich aber über einen Schalter einstellen, ob die Hüllkurve nach der Decay-Phase abrupt endet oder für die eingestellte Decay-Zeit ausklingen soll.

Knackig-analog und modulierbar

Die Hüllkurven sind im Gegensatz zum Behringer Pro-1 analog und nicht digital und sehr gut abgestimmt, von langen Drones bis zu superschnellen knackigen Verläufen ist alles drin. Und jeder Parameter verfügt über einen Modulationseingang, alles andere als eine Selbstverständlichkeit bei analogen Synthesizern. So lässt sich über einen externen Sequenzer oder jede andere Modulationsquelle beispielsweise die Decay-Zeit rhythmisch modulieren, um analoge Drum- und Percussion-Grooves im Stile eines Moog DFAM zu erstellen.

FAZIT

Der Behringer KOBOL hat uns in jeder Hinsicht positiv überrascht. Der rohe Klang der analogen Oszillatoren in Kombination mit dem sehr gut klingenden Filter und den gut skalierten Hüllkurven sorgt für jede Menge Vintage-Charme, es klingt auf Anhieb nach 70er- und frühe 80er Jahre.

Dabei zeigt sich KOBOL flexibel, satte und schiebende Moog-Bässe sind ebenso möglich wie transparente knackige Sync-Leads im Stile eines Pro-One oder schräge punkige Sounds in Richtung ARP Odyssey. Aber auch modernere Klänge sind aufgrund des durchdachten Aufbaus kein Problem. Der semi-modulare Aufbau lädt zum Experimentieren ein, zudem kann der Synthesizer über die Patchbuchsen umfangreich über externe Sequenzer moduliert, duophon gespielt oder die Klingerzeugung über zusätzliche Module erweitert werden – Ringmodulator, ADSR-Hüllkurve, S/H und zweiter LFO kämen uns da z. B. in den Sinn, wie es beim Original der Expander II geboten hat.

Auch nach zwei Wochen intensivem Testen konnten wir außer der etwas spärlichen MIDI-Implementation keinen wirklichen Kritikpunkt ausmachen. KOBOL ist ein richtig guter Analog-Synthesizer und für 199 € ein wahres Schnäppchen. 🍷



Die Rückseite ist nur spärlich besetzt, da für den Eurorack-Einbau alle wichtigen Anschlüsse auf der Oberseite angebracht sind.



Mehr zum Thema

Test: Arturia MiniFreak 2.0

Wavetable-Algorithmus und SuperUnison sind die beiden Highlights des ersten großen Updates für den Hybrid-Synthesizer von Arturia, das sowohl für die Hardware als auch das Plug-in MiniFreak V kostenlos erhältlich ist. **von Jan Wilking**

Mit dem MiniFreak präsentierte Arturia Mitte 2022 die gelungene Fortsetzung der Freak-Reihe, mit zahlreichen Vorteilen gegenüber dem beliebten MicroFreak: Echte Polyphonie, zweiter Oszillator, eingebaute Effekte, zusätzliche Bedienelemente und eine „normale“ Tastatur waren die wichtigsten Neuigkeiten. Die flexiblen Oszillatormodelle sorgen in Verbindung mit der Modulationsmatrix und dem Sequenzer mit Parameteraufzeichnung für eigenständigen Klang mit viel Bewegung, das Filter gibt den analogen Touch und die gesamte Bedienung ist intuitiv gelöst. Das Sahnehäubchen ist das kostenlose Plug-in MiniFreak V zum direkten Austausch mit der DAW. Allerdings wurden beim MiniFreak gegenüber dem MicroFreak zunächst auch die Algorithmen Wavetable und Vocoder eingespart.

Wavetables

Mit dem ersten großen Update auf 2.0 erhält jetzt auch der MiniFreak die Wavetable-Engine. 32 Factory-Wavetables stehen unter Nutzung der Shift-Funktion mit dem Type-Regler zur Auswahl. Eigene Wavetables lassen sich nicht importieren, hier hat der MicroFreak weiterhin die Nase vorn.

Timbre regelt die Pulsweite, was bei entsprechender Modulation durch einen LFO schöne schwebende Sounds ergibt, aber auch spannende Klangexperimente erlaubt. Und mit dem Shape-Regler steuerst du ein kombiniertes Hochpass-/Tiefpassfilter, um den Klang anzupassen und extremere Sounds zu zähmen.

Die 64 neuen Presets machen regen Gebrauch von der Wavetable-Engine und zeigen eindrucksvoll, in welchem Umfang diese beliebte Klangerzeugung die Soundvielfalt erweitern kann – von schneidenden EDM-Leads bis hin zu glasklaren Digi-Pads, in Kombination mit dem analogen Filter sind auch klassische PPG- und ProphetVS-Klänge kein Problem. Wavetables lassen sich aufgrund des erhöhten Prozessorbedarfs allerdings nur in Oszillator 1 nutzen und nicht in beiden Oszillatoren gleichzeitig.



SuperUnison-Effekt

Dagegen wirkt der neue Effekt SuperUnison zunächst unspektakulär, aber auch er hat klanglich einiges zu bieten: Bis zu 6 Stimmen lassen sich hiermit hinzufügen, verstimmen und im Stereo-Panorama verteilen. Im Gegensatz zum Unisono-Effekt bei klassischen Synthesizern werden hierfür keine Stimmen verbraucht, sodass MiniFreak auch bei Nutzung des Effekts weiterhin 6-stimmig polyphon spielbar ist. Und SuperUnison erschöpft sich nicht in simplen, Chorus-artigen Effekten, auch wenn er diese natürlich auch perfekt beherrscht. Denn die verschiedenen Effekt-Algorithmen ermöglichen neben breiten Trance-Leads oder schwebenden Oberheim-Pads auch exakt auf den Punkt getriggerte Effekte für fette Bässe und dicke, harte Percussion mit kräftigem Attack.

Mit einem kombinierten Hochpass-/Tiefpassfilter können durch die Schichtung verursachte Überbetonungen vor allem im Bassbereich direkt ausgeglichen werden, ein Dry/Wet-Regler ermöglicht auch subtileren Einsatz und kann ebenfalls zu schwammige Sounds verhindern.

Favoriten und Modulationen

Für den Live-Auftritt ist die neue Favoriten-Funktion nützlich, über die du bis zu 64 deiner Lieblings-Presets direkt über die Tasten des Sequenzers abrufen kann. Ebenfalls praktisch vor allem live ist die neue Option, auch die Intensität einer Modulation per Macro zu steuern. Eine weitere Neuerung ist die Möglichkeit, beim Custom-LFO unterschiedliche Geschwindigkeiten für jeden einzelnen Step einzustellen. Damit sind noch komplexere Modulationsverläufe möglich.

MiniFreak V

Alle neuen Funktionen betreffen natürlich auch das Plug-in, sodass Nutzer des MiniFreak V ebenfalls davon profitieren. MiniFreak V ist im Lieferumfang der Hardware enthalten, lässt sich aber auch einzeln oder als Teil der neuen V-Collection X ohne Hardware erwerben. Über die Software lassen sich aufgrund des neuen SoundStore-Browsers neben dem Update auch die 64 neuen Presets sowie drei weitere kostenlose Soundbanken direkt laden und in den MiniFreak importieren.

Fazit

Das kostenlose Update für den MiniFreak bietet neben hilfreichen Detailverbesserungen zwei große Highlights. Der Wavetable-Algorithmus kommt mit Blick auf den kleinen Bruder MicroFreak nicht wirklich überraschend und erweitert den MiniFreak um prägnante und abwechslungsreiche Digitalsounds, die sich wunderbar mit dem analogen Multimodefilter kombinieren lassen. Vielleicht reicht Arturia ja auch noch einen Import eigener Wavetables nach? Positiv überrascht waren wir vom SuperUnison-Effekt, der neben klassischen breiten Detune-Effekten auch Bässe und Percussion knackiger und dicker machen kann.



Mehr zum Thema

Features

- Hybrid-Synthesizer
- 6-stimmig polyphon
- 37 Slim-Tasten mit Aftertouch
- 2 digitale Oszillatoren
- Analoges Filter
- 2 LFO, 2 Hüllkurven
- Stepsequenzer/Arpeggiator
- USB, MIDI, Audioeingang
- Multisamples
- Abmessungen
578 x 231 x 40mm

Fakten

- Hersteller:** Arturia
- Web:** arturia.com
- Vertrieb:** Tomeso
- Preis:** 560 Euro
- ▲ Neue Wavetable-Engine
- ▲ Flexibler Unisono-Effekt
- ▲ Erweiterter User-LFO
- ▲ Erweiterte Macros
- ▲ Favoriten-Funktion
- ▼ Kein Wavetable-Import

- Klang:** [Progress bar]
- Ausstattung:** [Progress bar]
- Preis/Leistung:** [Progress bar]
- Gesamt:** [Progress bar]

Alternativen

- ASM Hydrasynth Explorer**
575 Euro
ashunsoundmachines.com
- Korg Minilogue XD**
599 Euro
korg.com
- Michigan Synth Works – Xena**
478 Euro
schneidersladen.de

Test: OXI Electronic Coral

Oxi Instruments aus Spanien hat mit seinem Hardware Sequenzer Oxi One schon für Aufsehen gesorgt. Nun folgt mit Oxi Coral das erste Eurorack-Modul. Ein vollwertiger, achttimmiger, multitimbraler Synth – angeblich vergleichbar mit acht Mutable Instruments Plaits plus Extras und das in gerade mal 14HP! Das klingt unverschämte dick aufgetragen. Im Test schauen wir, was dahinter steckt! **von Daniel Bock**

Features

- 8 stimmiger, multitimbraler, Digital-Synth aufteilbar in Parts
- 10 Synths-Engines inkl. Wav-Player
- Alternative Firmware mit zusätzlichen Engines
- Custom Wavetables via OXI Wave APP
- Master-Limiter
- Amp- und Modulations-Hüllkurve (ADSR)
- Noise-Quelle
- 8 CV-Ins, 1 Gate-In, Stereo Outs (L/R)
- microSD-Kartenslot



Fakten

Hersteller: OXI Electronic Instruments SLU
Web: oxiinstruments.com
Vertrieb: Fachhandel
Preis: 478 Euro

- ▲ Flexibilität und Funktionsumfang
- ▲ Sound-Qualität
- ▲ Verarbeitung

Vielseitigkeit: ■ ■ ■ ■ ■
Bedienung: ■ ■ ■ ■ ■ □
Preis/Leistung: ■ ■ ■ ■ ■
Bewertung: ■ ■ ■ ■ ■ □

Alternativen

After Later Audio – Beehive (uPlaits)
238 Euro
afterlateraudio.com
Knobula – Poly Cinematic
375 Euro
knobula.com

Erster Eindruck: wertige Verarbeitung, aufgeräumtes Layout, optisch schick! Die Bedienung der Grundfunktionen geht leicht und intuitiv von der Hand. Die komplexen Features, wie Verwaltung der Stimmen, Aufteilung in Parts, MIDI-Zuweisung, sowie Laden und Speichern von Presets, sind über Sekundärfunktionen zu erreichen. Optische Rückmeldung bei der Navigation gibt der farbige LED-Ring. Neun CV- / Gate-Eingänge, TRS-MIDI und die Stereo Outs befinden sich im unteren Teil des Moduls. So bleibt das Bedienfeld beim Patchen frei. Auch der MicroSD-Slot, zum Laden von Wavetables, Files für den wav-Player oder zum Anpassen der Settings im options.txt-File ist gut zugänglich. Lediglich für's Firmware-Update muss die Micro-USB-Buchse auf der Rückseite erhalten.

Synthesearten – Best of Plaits plus mehr

Einige der Engines dürften vielen bekannt vorkommen. Mutable Instruments Plaits stand beim Design Pate. Virtuell Analog, Waveshaper, FM, Wavetables,

Resonator, Hi Hat, Snare und Kick, sind die entliehenen Synth-Typen. Multiple Detuned Oscillator und Wav-Player sind Eigenkreationen und ergänzen das Angebot. Über alternative Firmwares sind z.Z. ein additiver Harmonic Oscillator und eine Acid Engine mit Overdrive und Wavefolder erhältlich. Zur Sound-Formung steht ein Low-Pass Filter zur Verfügung, der simpel, aber effektiv gestaltet ist. Die Resonanz kann wunderbar zwitschern. Insgesamt klingt er für meine Ohren hervorragend. Ebenso wirkungsvoll greift der Space-Effekt ins Klanggeschehen ein, der Reverb und Stereo-Image-Bearbeitung kombiniert. Eine Pan-Funktion trägt ihr übriges bei, so dass man zusätzliche Module zur Nachbearbeitung nicht vermisst. Vor allem bei mehrstimmigem Spiel macht der Chorus eine gute Figur und lässt alles noch voller klingen. Allen Stimmen kann Noise beigemischt werden. Die ADSR-Hüllkurven sind clever und übersichtlich gestaltet, denn Amp- und Mod-Envelope teilen sich einen Sustain-Regler. Decay und Release sind jeweils gekoppelt über einen Poti einstellbar. Insgesamt ist der Klang in bestem Sinne HiFi – klar, sauber, aufgeräumt.

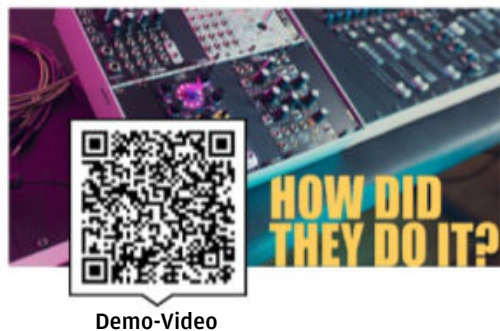
Steuerung per CV und MIDI – Multitimbalität, Polyphonie und Parts

Reine Eurorack-User können z. B. alle acht Stimmen unabhängig bearbeiten und unisono layern oder polyphon spielen. Im Unisono-Mode ist es möglich, durch Kombination mehrerer Synth-Engines, verschiedener Filtereinstellungen, Hüllkurven, Tonhöhen oder Effektparameter fette Bässe, vielschichtige Flächen oder komplexe Chords zu zaubern. Glücklicherweise kann man die Ergebnisse als Preset speichern. Im Polyphon-Mode wird bei jeder neuen Note die nächste Stimme aktiviert. Coral kann so Melodielinien mit wechselnder Klangerzeugung pro Schritt ausgeben, durch lange Ausklingzeiten Arpeggios in Akkorde verwaschen, oder als Groovebox gespielt

werden – und das alles mit einem Trigger- und 1V/Oct-Eingang. Zudem ist es möglich, Stimmen zu Parts zusammenzufassen und diese per CV anzusprechen. Im Hybrid-System, mit geeignetem Sequenzer, kommen diese Features erst richtig zur Geltung. Der Oxi One aus gleichem Hause, scheint der perfekte Partner für eine Standalone-Groovebox zu sein. Coral unterstützt mittlerweile auch die Steuerung durch MPE-Controller, wie z. B. das Roli Seaboard.

Fazit

Selbst wenn man nicht alle Funktionen nutzt, bekommt man ohne viel Aufwand tolle Sounds mit einfacher Bedienung geliefert. Zum tieferen Einstieg ins Sound-design steht die multitimbrale Bearbeitung der Stimmen oder die OXI Wave APP zum Erstellen eigener Wavetables zur Verfügung. Wie bei den meisten Tausend-sassas, fehlt natürlich die Tiefe der Editierbarkeit einzelner Engines. Das ist hier aber auch nicht das Ziel. Vielfältige, möglichst autonome Klangformung und beste Steuerungsmöglichkeiten per MIDI und CV stehen im Fokus. Aber ist das noch Modular? Puristen werden die Nase rümpfen. Wer aber etwas mit Multifunktionsmodulen anfangen kann, ist hier bestens aufgehoben. Mit dem entsprechenden Sequenzer lassen sich per MIDI-Steuerung alle Möglichkeiten ausschöpfen. Eine Performance nur mit Coral als Klangquelle ist gut denkbar. In Sachen Ausstattung, wie Sound-Engines, Polyphonie, Multitimbralität und MIDI-Anbindung, ist das Modul ohnehin allein auf weiter Flur. Aus meiner Sicht ist der Oxi Coral der beste Allrounder am Markt und damit eine Kaufempfehlung wert. ■ ■



Power Producer: Ableton Push

Drum Racks von Live zu Push

Wer schon einmal versucht hat, selbst erstellte Drum Racks von Ableton Live zu Push 3 zu transferieren um sie dort im Standalone Modus zu verwenden, hat feststellen müssen, dass nicht alle Drum Sounds automatisch mit kopiert wurden. Es ist dann recht mühsam und zeitraubend, die fehlenden Sounds manuell einzufügen. Mit einem kleinen Work-Around zeigen wir dir, wie du eigene Drum Racks inklusive aller Samples in Pushs User Library verfrachtest. von Maya C. Sternel

Projektinfos

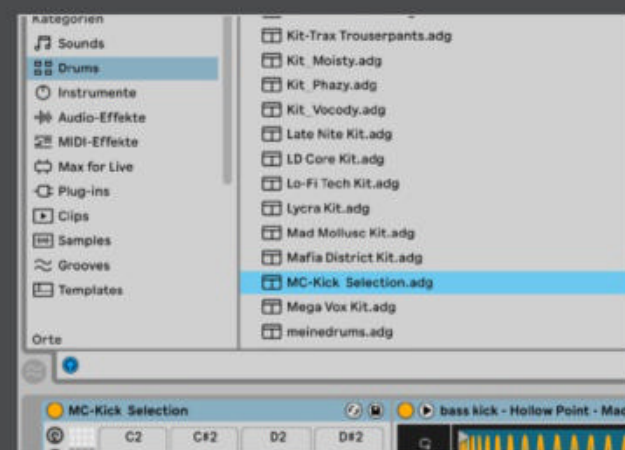
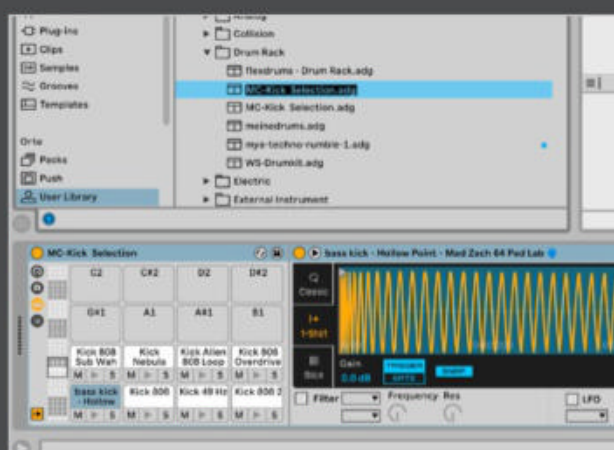
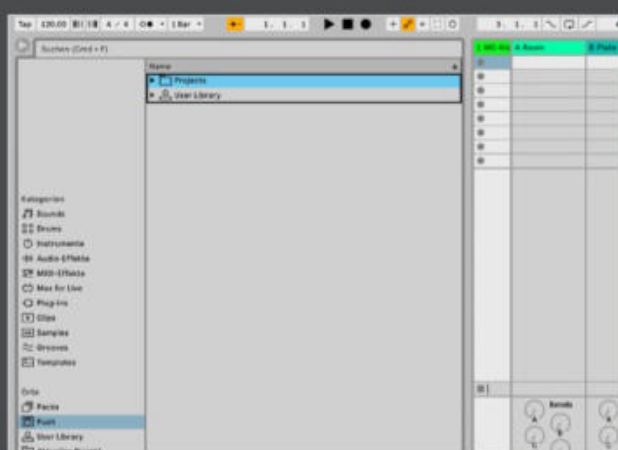


Material: Ableton Live 11, Ableton Push3

Zeitaufwand: 40 Minuten

Inhalt: Transferieren von selbst zusammen gestellten Drum Racks nach Push 3 mit allen Samples, Erstellen eines Drum Racks, Sichern, übertragen und Pfade neu erstellen lassen, Speichern als abrufbares Preset in Pushs User Library.

Schwierigkeit: Fortgeschrittene



1 Wahl der User Library

Wenn du Push 3 mit Ableton Live verbindest und Push in den Standalone Mode setzt, erscheint in Live ein Push Symbol im Browser unter Orte. Selektierst du es, siehst du im rechten Browser-Fenster, dass Push über eine eigene User Library verfügt, die nicht identisch ist mit der User Library, die auf deinem Computer von Ableton Live angelegt wurde. ❖

2 Drum Rack erstellen

Sofern du noch kein eigenes Drum Rack erstellt hast, lege in Ableton Live eine neue MIDI-Spur an und lade ein leeres Drum Rack. Bestücke es mit einer Auswahl von Drum Hits, z.B. deinen Lieblings-Kicks oder einer Auswahl an Drum Sounds für dein nächstes Live Set. Klick auf das Diskettensymbol in der Titelzeile des Racks, um es abzuspeichern. ❖

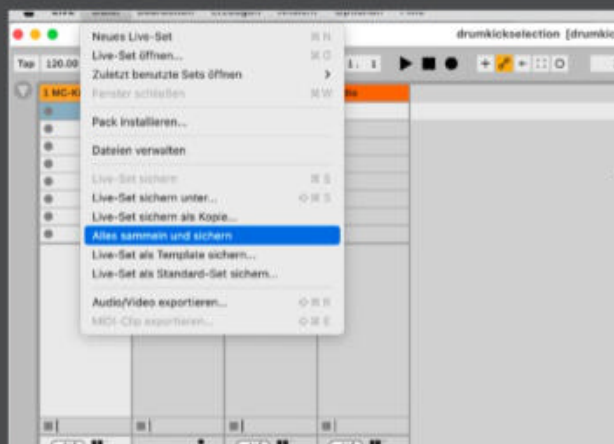
3 Als Preset abspeichern

Jetzt findest du dein selbst erstelltes Drum Rack in der Liste der Presets in der Kategorie Drums. Momentan lässt es sich noch nicht direkt nach Push 3 übertragen, weil dabei der Pfad zu den Samples verloren geht. Nur Samples, die auch Bestandteil der Core Library sind, würden im transferierten und dann in Push 3 geöffneten Drum Rack erscheinen. ❖



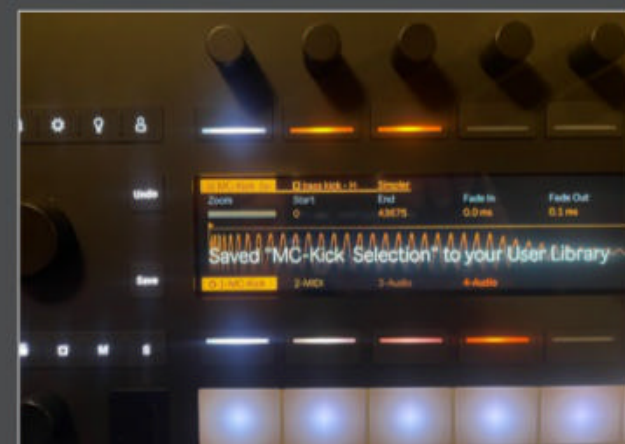
4 Neues Liveset anlegen

Bei allen anderen Samples, die z.B. aus Sample Packs stammen oder von dir erstellt wurden, erscheint in Push 3 die Fehlermeldung: Sample is Offline. Daher ist ein kleiner Umweg nötig, damit alle im Drum Rack enthaltenen Sample mit übertragen werden. Lade in Ableton Live das zu transferierende Drum Rack in eine eigene MIDI-Spur. ❖



5 Nach Push übertragen

Sichere das Liveset als eigenes Projekt im Menü **Datei sichern unter**. Anschließend gehe in das Menü Datei und wähle die Option **Alles sammeln und Sichern**. Stelle sicher, dass alle vier Optionen ausgewählt sind und sichere das Liveset erneut. Ziehe dann den gesamten Projektordner auf das Push-Symbol, das du im Browser unter Orte siehst. ❖



6 Pfade neu anlegen

Öffne nun in Push das soeben transferierte Liveset, so dass es geladen wird. Damit es für alle Livesets zur Verfügung steht, muss es in die User Library von Push gespeichert werden. Halte dazu den Save-Taster gedrückt, auch wenn er nicht leuchten sollte, und betätige genau den Taster in der oberen Displayreihe, der sich über dem Drum Rack befindet. ❖



20 // Mixing Teil 1

Arbeiten
mit dem EQ

**Schritt
für Schritt:**
Mit GarageBand
zum fertigen
Song

Nach der Anpassung der Lautstärkeverhältnisse beginnen wir nun mit der Frequenzbearbeitung und definieren für jedes Instrument einen Frequenzbereich. Zudem betonen wir Frequenzen für mehr Präsenz und senken diese ab, wenn wir sie nicht brauchen. Die detaillierten Einstellungen findest du in der Gesamtsession.



1 Getting started

Ist eine Spur gewählt und das untere Fenster geöffnet, kannst du mit [E] und [B] zwischen den Editoren und Smart Controls wechseln. Wir arbeiten für den Mischprozess im Smart-Control-Fenster in der Sektion „Spur“. Hier kannst du Plug-ins wählen. Zudem hast du Zugriff auf Smartcontrols, mit welchen du ausgewählte Plug-in-Parameter steuern kannst. ✨

2 Schlagzeug

Wir lassen einen Songpart im Loop spielen. Nun schalten wir die Drums solo und öffnen den Channel EQ. Höre auch im Gesamtkontext ab. Wir setzen einen Low-Cut bei 50 Hz – alles darunter brauchen wir nicht. Die Bassdrum betonen wir bei 87 Hz. Eine große Absenkung bei 434 Hz gibt den anderen Instrumenten Platz. Die Clap bekommt bei 1,5 kHz mehr Anschlag. ✨

3 Bass

Den Bass hören wir aufgrund ähnlicher Frequenzbereiche mit der Bassdrum ab. Wir setzen einen Low-Cut bei 85 Hz und eliminieren so Unnötiges. Zudem kommt ein High-Cut bei rund 400 Hz zum Einsatz, alles oberhalb brauchen wir in unserem Fall nicht. Eine Anhebung bei rund 141 Hz erzeugt Präsenz. Zudem ziehen wir bei 118 Hz eine dröhnende Frequenz heraus. ✨



4 Gesang

Bei den Main-Vocals senken wir bei rund 715 Hz großzügig ab, um Platz zu schaffen. Zudem heben wir für mehr Sprachverständlichkeit den Bereich um 2,4 kHz an. Mehr Luft erzeugt ein Shelf-EQ bei rund 9 kHz. Bei den unterstützenden Backings gehen wir radikaler vor. Großzügige Absenkung bei 675 Hz, Hi-Cut bei 7 kHz und eine leichte Anhebung bei 142 Hz. ✨

5 Piano und Percussion

Wir hören das Piano solo, mit Vocals und im Gesamtkontext ab. Zuerst setzen wir einen Low-Cut bei 330 Hz. So schaffen wir Platz, das Klangbild bleibt erhalten. Wir senken bei 2,5 kHz ab, um Platz für die Stimme zu schaffen und setzen einen Hi-Cut bei 10,7 kHz. Low-Cut bei 3,7 kHz bei Hi-Hats und Shaker. Letzterer bekommt per Shelf noch mehr Präsenz. ✨

6 Gitarren

Bei der Akustikgitarre setzen wir einen Low-Cut bei rund 200 Hz, um Platz für den Bass zu schaffen. Zudem heben wir den Bereich um rund 500 Hz an für den Klangcharakter und senken um 2,5 kHz ab – Platz für den Gesang. Ein Shelf-EQ bei 7,5 kHz sorgt für ein luftigeres Klangbild. Die E-Gitarren klingen mit den gleichen Einstellungen auch sehr gut. ✨

21 // Mixing Teil 1

Panning und Kompressoren

Ein Kompressor begrenzt den Dynamikumfang eines Audiosignals. Einfach erklärt, verringert er den Unterschied zwischen lauten und leisen Parts einer Audiospur. In diesem Workshop zeigen wir dir, wie wir unseren Song mit diesem wertvollen Tool bearbeitet haben.



1 Panning

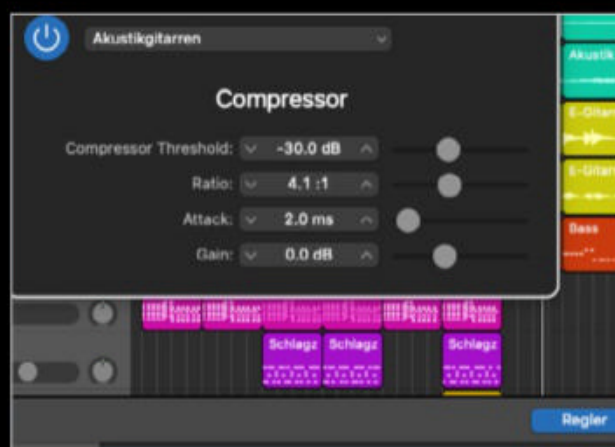
Du kannst deine Instrumenten-Spuren im Stereopanorama verteilen. So wirkt dein Mix breiter. Diese Einstellungen kannst du auch schon vor dem EQing treffen. Die Backings finden bei +/- 35 statt, die Akustikgitarre sowie die Percussion-Sektion bei +/- 40. Die E-Gitarre findet bei +/- 64 ihren Platz. Nun klingt unser Song breit und aufgeräumt. 🎧

2 Kompressor erklärt

Eine unbearbeitete Spur verfügt über Lautstärkeschwankungen, die das Signal unnatürlich klingen lassen. Mit einem Kompressor kannst du die lauten Passagen ab einem Schwellenwert (Threshold) in einem bestimmten Verhältnis (Ratio) komprimieren und so an die leisen Parts angleichen. Das sorgt für mehr Durchsetzungsfähigkeit des Signals im Mix. 🎧

3 Einsatz

Bei vielen unserer geladenen Patches ist ein Kompressor bereits enthalten und da uns das Klangbild gefällt, bearbeiten wir hier nichts. Manche Instrumentensektionen wie das Schlagzeug gefallen uns auch ohne Kompressor sehr gut, weswegen wir hier auch nicht eingreifen. So konzentrieren wir uns auf Vocals und die Akustikgitarrenspuren. Let's go! 🎧



4 Gesang

Wir laden das Kompressor-Plug-in auf die Vocal-Spur der Hauptstimme im Vers und loopen diesen. Eine Ratio von 4:1 bei einem Threshold von -38 dB funktioniert bei unseren Vocals ganz gut. Die Kompression sorgt so für mehr Durchsetzungsfähigkeit. Den Attack stellen wir auf einen schnellen Wert von 2 ms. Die Backings erhalten die gleiche Einstellung. 🎧

5 Akustikgitarren

Die Akustikgitarren können auch noch etwas Kompression vertragen und werden mit einem Threshold von -30 dB ausgestattet. Der Kompressor arbeitet wieder mit einer Ratio von 4:1 mit einem schnellen Attack. Beide Spuren werden mit den gleichen Einstellungen versehen und klingen nun durchsetzungsfähiger. Als Letztes kümmern wir uns um die Percussions. 🎧

6 Lautstärkeverhältnisse

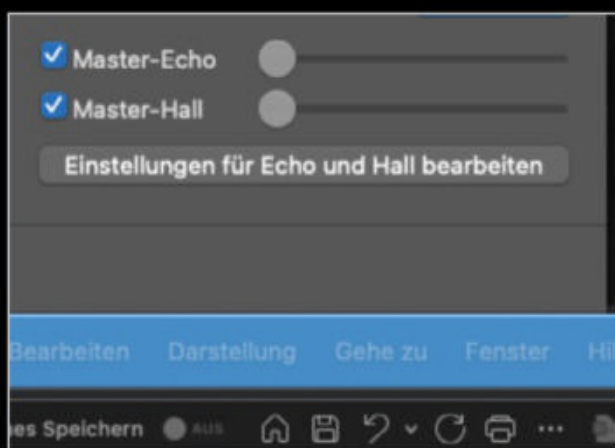
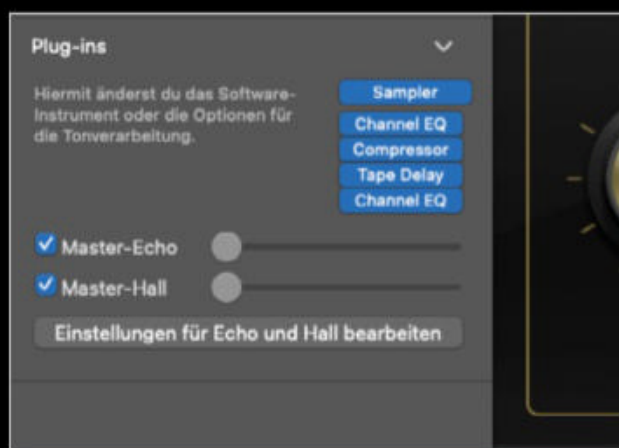
Nach der Bearbeitung mit dem Kompressor müssen wir die Lautstärkeverhältnisse noch einmal prüfen und gegebenenfalls anpassen. Höre dir deinen Song einfach ganz oft an und regle, wenn nötig, nach. Du kannst auch immer wieder mit einem Kopfhörer abhören. Im nächsten Workshop erfährst du, wie du deinen Mix mit Effekten wie Hall finalisieren kannst. 🎧



22 // Mixing Teil 2 & Mastering

Arbeiten mit Reverbs

Unser Song klingt jetzt schon ziemlich gut, jedoch fehlt der Produktion noch etwas Räumlichkeit. In GarageBand gibt es mehrere Möglichkeiten, deinem Track mehr Räumlichkeit zu verleihen. In diesem Workshop gehen wir auf die Wichtigsten ein.



1 Insert-Effekt

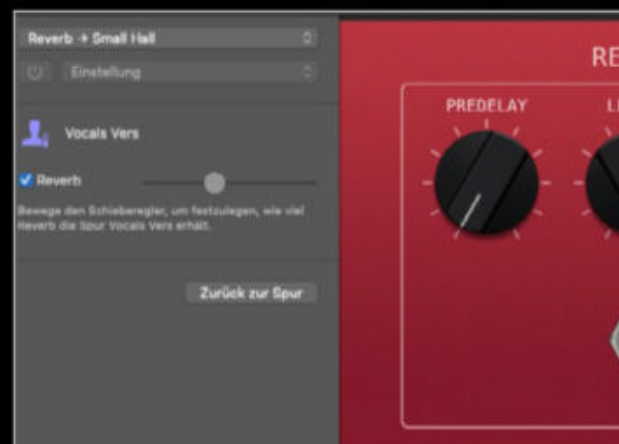
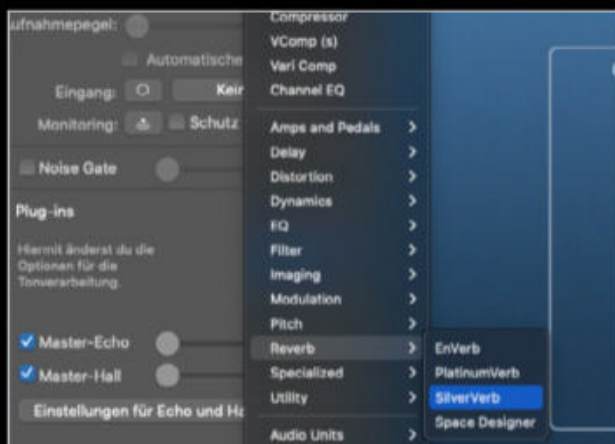
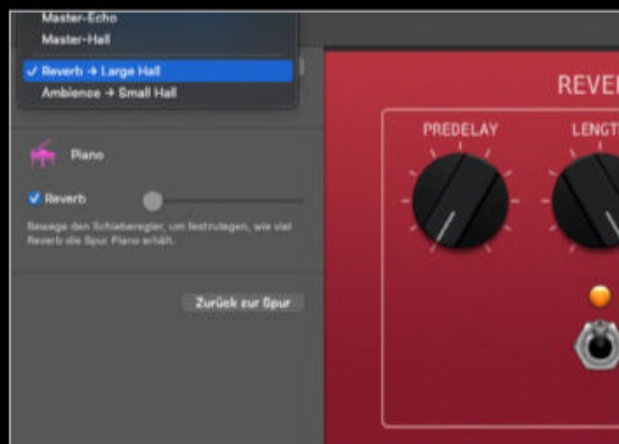
Ein Effekt kann direkt auf der Spur als Insert-Effekt geladen werden. Plug-ins, die direkt den Klang deiner Spur beeinflussen sollen, wie der Kompressor, werden als Insert geladen. Bei Reverbs ist es sinnvoll, wenn der Effekt zur Klangformung dient. Das Verhältnis zwischen original und effektiertem Signal wird über den Wet-/Dry-Regler geregelt. ✨

2 Send-Effekt

Reverbs werden oft als Send-Effekt umgesetzt. Der Hall findet auf einer eigenständigen Bus-Spur seinen Platz. Über den Send-Regler, den jede Spur besitzt, können nun Signalanteile jeder Spur an diesen Bus gesendet werden. Somit lässt sich ein Raum für alle oder einen Teil der Spuren realisieren. Je nach Anteil fällt die Effektivierung mehr oder weniger aus. ✨

3 Master Reverb

Jede Spur hat Zugriff auf Master-Hall und -Echo. Klicke auf eine Spur und drück [B]. Unten findest du Regler für die Effekte. Möchtest du einen gemeinsamen Hallraum für mehrere Instrumente erstellen, kannst du die jeweiligen Signalanteile dorthin senden. Klickst du oben auf „Master“, „Effekte“ kannst du unter Einstellungen Presets laden oder den Hall regeln. ✨



4 Instrument Reverb

Viele Instrumente in GarageBand haben bereits einen Hall mit an Bord. Sie können einen eigenen Hall-Raum zur Entfaltung nutzen. Du kannst den Effektanteil über die Smart-Controls mit den Reglern „Ambience“ und „Reverb“ verändern, oder unter „Master“ das obere Drop-down-Menü nutzen und dort den Effekt wählen, um weitere Einstellungen zu treffen. ✨

5 Insert Reverb

Du kannst einen Reverb-Effekt als Plug-in auch direkt in die jeweilige Spur laden und, wenn vorhanden, über den Wet-/Dry-Regler den Effektanteil steuern. Diese Vorgehensweise macht vor allem dann Sinn, wenn du das Instrument in einem eigenen Raum platzieren möchtest, der für sich steht. Zudem kannst du den Effekt so individuell einstellen. ✨

6 Einstellungen

Wir nutzen „Small Hall“ auf den Vocals bei rund 45 Prozent. Die Akustikgitarre bekommt „Master-Hall“ mit dem Preset „Church“ bei rund 70 Prozent, die E-Gitarren-Spuren belassen wir, wie sie sind. Der Bass funktioniert ohne Hall. Das Piano zeigt sich im eigenen Raum bei rund 70 Prozent, die Percussions werden mit 50 Prozent Raumanteil ausgestattet. ✨

23 // Mixing Teil 2 & Mastering

Mastering mit GarageBand

Wir haben unseren Song nun fertig gemischt und machen uns zu guter Letzt ans Mastering. Dieser Schritt ist die letzte Finalisierung unseres Songs vor der Veröffentlichung – bevor der fertige Track zum Presswerk oder zu Spotify geschickt wird.



1 Was ist Mastering?

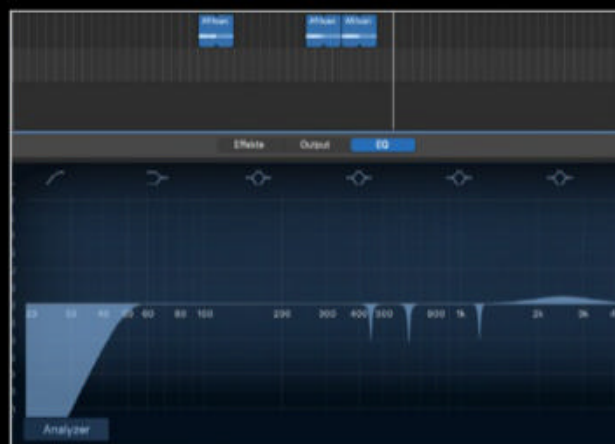
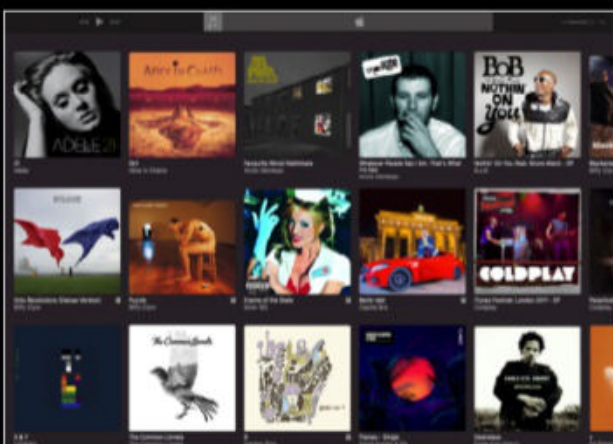
Mastering ist der letzte Feinschliff vor der Veröffentlichung des Tracks. Die Bearbeitung findet auf dem Master-Track statt, um alle Instrumente zu beeinflussen. Der Track sollte sich auf vielen Abspielgeräten gut anhören. Neben Frequenzbearbeitung wird der Song auch lauter gemacht. Ein Mastering kann den Mix um bis zu zwei Schulnoten verbessern. ✨

2 Anspruch

Mastering ist eine anspruchsvolle Aufgabe, die viel Erfahrung bedarf. In diesem Workshop zeigen wir dir, wie du deinen Song einfach finalisierst. Jedoch lohnt es sich oft für das Mastering mit einem Profi zu arbeiten. Dieser geht mit unbeeinflussten Ohren sowie gutem Equipment an die Arbeit und kann dir gutes Feedback zur Qualität deines Mixes geben. ✨

3 Pegel

Nach dem Mixing ist der Pegel am Master-Track nach oben gegangen. Um noch genug Headroom für das Mastering zu haben, prüfen wir die Lautstärkeverhältnisse der Spuren zueinander und regeln diese danach im gleichen Verhältnis nach unten. Wenn der Ausschlag am Masterfader während des ganzen Songs unter dem roten Bereich ist, könnt ihr weiter machen. ✨



4 Referenztracks nutzen

Ein Referenztrack ist ein professionell abgemischter Song, der nah an das Klangbild deines Mixes herankommt. Diesen solltest du auf eine eigene Spur legen und ab und an mit deinem Master vergleichen. Achte darauf, dass beim Abspielen des Songs die Effekte im Master ausgeschaltet sind. Ein Vorteil bei Referenztracks ist, dass du eine Vorlage hast. ✨

5 EQing

Wir klicken auf den Master-Track und öffnen den EQ, um die Stereo-Summe zu bearbeiten. Wir setzen einen starken Low-Cut bei rund 50 Hz, da wir alles darunter nicht brauchen. Mit drei dünnen Bell-EQs ziehen wir Störfrequenzen heraus. Zudem heben wir den Bereich um 2,5 kHz leicht an, um die Stimme mehr zu betonen und sorgen hinten raus für mehr Luft ab 9 kHz. ✨

6 Limiter

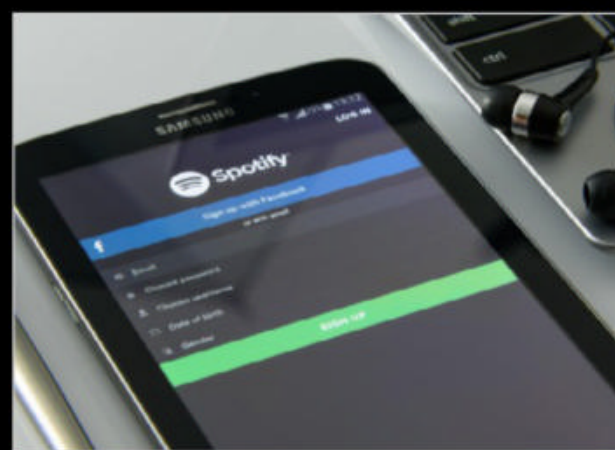
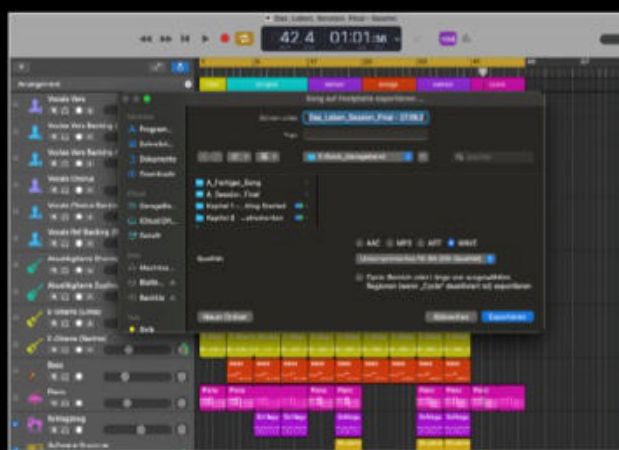
Einfach gesagt kannst du mit einem Limiter wie mit einem Kompressor die Dynamik bearbeiten, jedoch arbeitet dieser mit einer weitaus extremeren Ratio. So kannst du einen maximalen Wert für den Pegel festlegen und mehr Lautstärke erreichen. Achte darauf, die Dynamik deines Tracks nicht zu stark zu begrenzen. Wir regeln Gain auf +8 dB und Level auf -0.3 dB. ✨



24 // Mixing Teil 2 & Mastering

Exportieren der Musik

Das Mastering ist fertig und unser Song klingt so, wie wir uns das vorgestellt haben. Jetzt müssen wir den Track nur noch als Stereofile exportieren, um ihn auf die Streamingplattformen dieser Welt hochladen zu können.



1 Vorbereiten für den Export

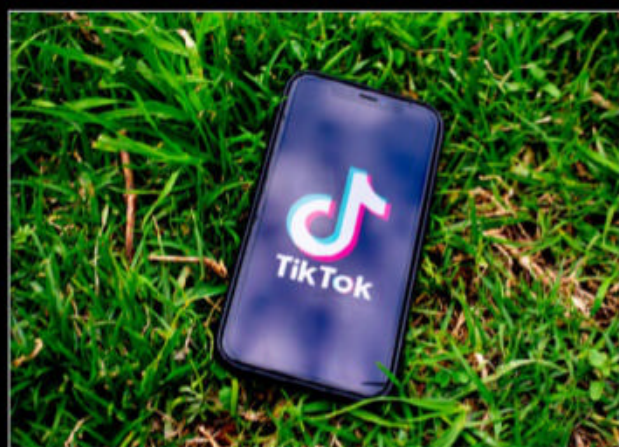
Es ist wichtig, den richtigen Start- und Endpunkt für den Export festzulegen. Ziehe den Cycle-Bereich über den kompletten Song. Achte darauf, dass am Anfang und Ende keine Informationen abgeschnitten werden. Gehe nun auf „Teilen“ > „Song auf Festplatte exportieren“. Mit den Einstellungen „Wave“ und „Unkomprimiertes 16-Bit (CD-Qualität)“ fährst du sehr gut. ✨

2 Nach dem Export

Nach dem Export kannst du deinen Song noch einmal über verschiedene Abspielgerätschaften prüfen, die du gut kennst. Nimm den Track mit ins Auto, höre ihn über deine Kopfhörer, spiele ihn über dein Smartphone ab. Sollten dir hier noch Fehler auffallen, wie zu wenig Druck im Bassbereich, kannst du das vor der Veröffentlichung noch problemlos ändern. ✨

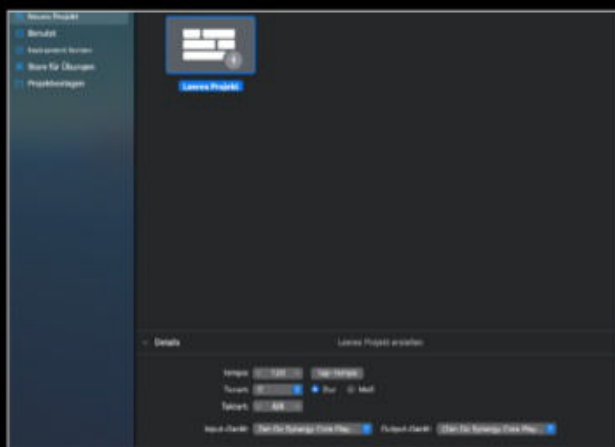
3 Song veröffentlichen

Heutzutage nutzen viele Musikkonsument:innen Streaming-Plattformen wie Spotify oder Apple Music, um ihre Lieblingssongs zu hören. Doch wie bekommst du deine Songs auf diese Dienste? Ganz einfach, mit einem digitalen Musikvertrieb. Aufgrund der großen Auswahl ist es wichtig, dass du Preise vergleichst und Bewertungen liest. ✨



4 Social Media

Um deinen Song zu promoten, solltest du dir für dein Musik-Projekt das ein oder andere Social-Media-Profil erstellen. Derzeit ist die Plattform TikTok in aller Munde. Hier kannst du eine große Reichweite deiner Posts erreichen, ohne viel Geld für Werbung in die Hand zu nehmen. Wichtig ist, dass du bei der Erstellung deiner Posts viel ausprobierst. ✨



5 Spaß nicht verlieren

Doch bei all der Promotion-Arbeit und dem ständigen Überprüfen der Klickzahlen auf den verschiedenen Streaming- und Social-Media-Plattformen solltest du eines nicht aus dem Auge verlieren: den Spaß am Musikmachen. Auch wenn dein erster produzierter Song nicht so klingt, wie du dir das vorstellst, wirst du mit der Zeit immer besser. Dranbleiben lohnt! ✨



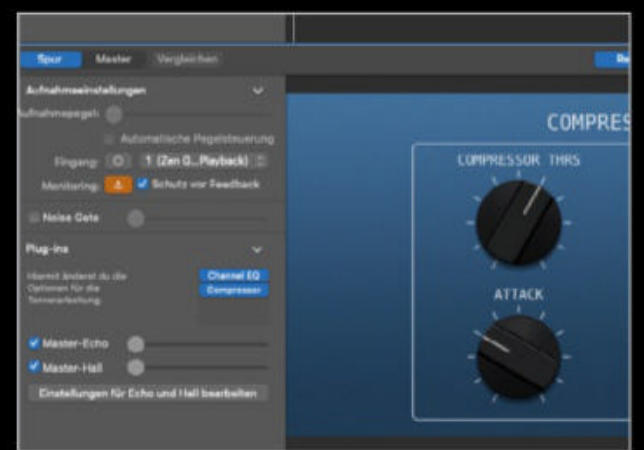
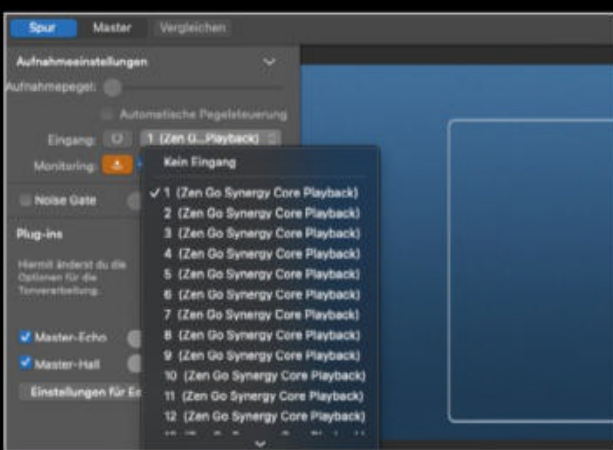
6 Bonuskapitel

Wenn du es bis hier geschafft hast, kannst du jetzt problemlos mit GarageBand Musik produzieren. Wir hoffen, dir hat unsere Workshopreihe gut gefallen. Du willst noch mehr? Wir haben noch zwei Bonuskapitel zu den Themen „Podcasting mit GarageBand“ und „GarageBand auf iPad und iPhone“ für dich und wünschen dir viel Spaß beim Nachbauen und Musikmachen. ✨

25 // Podcasting

Podcast aufnehmen Teil 1

Podcasts gehören mittlerweile zu den am meisten konsumierten Inhalten auf Streaming-Plattformen. Wir zeigen dir in dieser Workshopreihe, wie du einen Podcast aufnimmst und die passende Musik dazu mit Apple Loops produzieren kannst.



1 Projekt vorbereiten

Wir öffnen ein leeres Projekt. Einstellungen wie Tempo, Taktart und Tonart spielen beim Podcasting keine Rolle. Wir erstellen zwei Audio-Spuren, da unser Podcast aus zwei Sprecher:innen besteht. Als Eingänge wählen wir Input 1 und Input 2 unseres Audiointerfaces, da wir beide Sprecher:innen gleichzeitig aufnehmen möchten. Kommen wir zu unserem Set-up. ✨

2 Set-up

Bei einem Podcast, der in einem Raum aufgezeichnet wird, kannst du allen Teilnehmenden einen Kopfhörer aufsetzen. Das ist jedoch nicht zwingend notwendig, solange du die Monitor-Boxen ausmachst, da diese sonst von den Mikros aufgenommen werden, und den Pegel im Blick behältst. Als Nächstes müssen die beiden Mikros eingepegelt werden. ✨

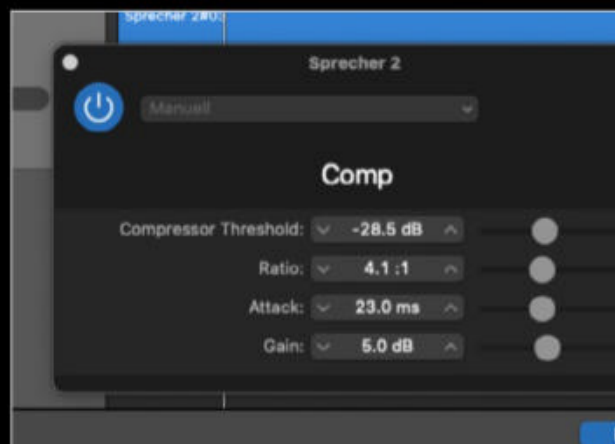
3 Setting

Egal, ob du immer mit den gleichen Gesprächspartner:innen oder mit wechselnden Podcastgästen sprichst, eine gute Bearbeitung und der damit einhergehende angenehme Klang der Stimme sind ein wichtiger Faktor, um Zuhörer:innen zu gewinnen. Das Gute ist: Hast du deine Stimme klanglich angepasst, kannst du diese Einstellungen immer wieder verwenden. ✨



4 EQ

Die Bearbeitung einer Sprechstimme ist recht einfach. Oft reicht eine Bearbeitung mit einem Equalizer und einem Kompressor. Im Gegensatz zu einer Musikproduktion setzen wir den Low-Cut etwas früher bei rund 80 Hz, da wir untenrum keinen Platz für andere Instrumente schaffen müssen. Um rund 125 Hz sorgen wir mit einer leichten Anhebung für mehr Wärme. ✨



5 Weiter geht's

Für mehr Definition senken wir die Frequenzen um 460 Hz großzügig ab und betonen die für die Sprachverständlichkeit wichtigen Bereiche um 2,4 kHz. Für mehr Luft sorgt eine Anhebung um 7 kHz. Den Kompressor betreiben wir mit einer Ratio von 4:1 und einem schnellen Attack. Der Threshold liegt bei rund -28,5 dB. Die Stimme klingt nun warm und präsent. ✨



6 Effekte

Effekte wie Hall oder Distortion haben bei Podcasts meist nichts verloren, da die Sprachverständlichkeit im Vordergrund steht. Viele Podcaster:innen arbeiten mit Geräten wie dem Rodecaster Pro II, die Pads bereitstellen, die wiederum Effekte wie eine Roboter-Stimme auslösen, solange das Pad gedrückt ist. Solche Features sorgen für mehr Unterhaltung. ✨

Musikschätze des Monats

zusammengetragen
von Sascha Blach



Boris Blank: Resonance

Als musikalischer Mastermind der Schweizer Formation Yello blickt Boris Blank auf eine über 40-jährige, äußerst erfolgreiche Karriere zurück. Und wer die interessanten Sounds kennt, die er für Yello immer wieder zaubert, kann sich schon denken, dass wir es auch bei Blanks drittem Soloalbum wieder mit spannender elektronischer Musik zu tun haben. Während der Anfang des 12-Trackers noch energetisch und James Bond-like wirkt, entwickelt sich das Album im weiteren Verlauf in spacige Ambient-Gefilde, die – auch aufgrund des fehlenden Gesangs – als Soundtrack eine gute Figur machen würden. So eine Art musikalischer Blick in die Unendlichkeit. Episch, mit riesigen Hallräumen, unterlegt mit Field-Recordings und höchst meditativ. Aber kein Wunder, denn der Longplayer ging hervor aus einer Auftragsarbeit für das vom Schweizer Star-Architekten Mario Botta entworfene Thermalbad Fortytseven nahe Zürich, wo eine musikalisch untermalte 3D-Landschaft zum Relaxen einlädt.

Genre: Ambient | Label: Virgin Music



Chelsea Wolfe: She Reaches Out To She Reaches Out To She

Chelsea Wolfe gilt schon lange als Wandlerin zwischen den Welten, denn ihre Musik umfasst auf den bisherigen sechs Alben Folk, Doom Metal, Gothic Rock, Noise, Drone und experimentelle Soundlandschaften gleichermaßen. Auch ihr siebter Longplayer enthält wieder viele verschiedene Einflüsse und klingt anders als seine Vorgänger. Ein Fokus scheint diesmal auf elektronischen Elementen zu liegen und darauf, dass viele Songs im Studio dekonstruiert und Stück für Stück wieder zusammengesetzt wurden. Effektorgien inklusive. Doch auch mit viel Gefühl. So lag unweigerlich ein großer Fokus auf der Produktion. Und diese ist aller Ehren wert. Irgendwo zwischen Industrial, Trip-Hop, Post-Rock und Noise oder einfach nur zwischen Genie und Wahnsinn pendelt der 10-Tracker, den sich Fans anspruchsvoller, experimenteller Musik nicht entgehen lassen sollten.

Genre: Industrial, Post-Rock, Electronica | Label: Loma Vista Recordings



Chromeo: Adult Contemporary

Dave 1 und P-Thugg aus Montreal und New York kredenzen auf ihrem neuen Longplayer Nummer wieder eine fluffige Mixtur aus Funk, Electro, Dance und Pop, die einen vor dem geistigen Auge sofort in ein quatschbuntes Disco-Ambiente versetzt. Dort bringen einen die funkigen Drum-Maschine- und Synth-Arrangements samt geschmeidig-weicher Gesänge schnell zum Tanzen, denn diese Grooves haben definitiv Sex-Appeal. Immer wieder treten fröhliche Bläser, Streicher oder andere Live-Instrumente zutage, wobei die beiden Protagonisten diesmal weitgehend auf Kollaborationen verzichtet haben, denn mit La Roux ist nur eine Gastsängerin dabei. Es ist ein inhaltlich nachdenkliches Album über moderne, erwachsene Beziehungen, das dennoch gute Laune macht, denn die Songs klingen poppig und leichtfüßig und machen klar, dass arabisch-jüdische Kooperationen sehr wohl funktionieren können.

Genre: Electro-Funk | Label: BMG Rights Management



Cømpass: Quantum

Der Lyoner Künstler Pascal Roeder widmet sich den dunklen Seiten des Technos. Auf seiner neuen 4-Track-EP zeichnet er das Bild einer Industrial-infiltrierten Form des Technos, die gleichsam hypnotisch und atmosphärisch ist. Tiefe Bässe und treibende Beats werden immer wieder von subtilen Melodien überlagert, die jedoch nie zu viel Raum einnehmen, denn der Grundcharakter dieser Musik ist minimalistisch und außerdem instrumentaler Art. Der französische Künstler ist unter dem Namen Cømpass bis dato eher unbekannt bzw. bewegt sich im Underground, ist dort jedoch gut vernetzt und sehr produktiv, wie Releases über Labels wie NSP Music, Limited, oder Minimal Force Records belegen. Angesichts der Qualität seiner Musik ist jedoch davon auszugehen, dass es mit der Popularität künftig weiter bergauf gehen wird.

Genre: Techno | Label: Mutevax



Eisfabrik: Götter in Weiß

Die Hamburger Eis-Liebhaber legen mit „Götter in Weiß“ bereits ihr siebtes Album seit 2015 vor. Mangelnden Fleiß kann man den Männern um Sänger Dr. Schnee also nicht vorwerfen. Und auch hier hört man sofort, dass die Formation weiß, was sie tut. Zackig peitschende EBM-Beats treffen auf melodische Hooklines, die eher im Synth-Pop zu verorten sind. Die Synths dagegen erinnern immer wieder an klassischen Future-Pop, wie er in den frühen 2000er-Jahren en vogue war, die fette Produktion tönt absolut zeitgemäß. Und auch wenn das Album einen deutschen Titel trägt und der Titelsong auf Deutsch ist, ist der Großteil der Texte doch wieder in Englisch gehalten. Lediglich der melancholisch-ruhige Abschlusstrack „Gott des Feuers“ weicht davon ebenfalls ab. Am meisten Spaß machen Eisfabrik aber – unabhängig von der Sprache – wenn sie das Tempo anziehen und Club-kompatible Smasher wie den Titeltrack, „All My Life“ oder „Lost My Mind“ zelebrieren.

Genre: Future-Pop | Label: NoCut



Grossstadtgeflüster: Das Über-Icke

Frech siegt. Mit Berliner Schnauze und fetten Disco-Beats zeigen uns Grossstadtgeflüster, wo der Hammer hängt. Es ist wieder ein Vergnügen, Jen Benders akribisch ausgetüftelten, virtuosen Lyrics zu folgen, während die Synths und Drumbeats unmissverständlich auf den Dancefloor locken. Doch die drei Berliner belassen es nicht dabei, denn ihr Sound ist weitaus mehr als nur ein fatter Mix aus Electro-Pop und Electro-Punk. „Mein Bier“ erinnert beispielsweise an den Balkan-Folk von den 17 Hippies, wohingegen „Da lang!“ etwas von einem vertonten Computerspiel hat, in das man sich verirrt hat – 8-Bit-Sounds und Genre-Mashup inklusive. „Matrjoschka“ ist nicht nur einer der besten Texte der Platte, sondern betört mit dem wohl minimalistischsten Arrangement der Bandgeschichte, und das Grande Finale „Ein Tag“ könnte man als Tribut an Chansonsängerinnen wie Hildegard Knef lesen.

Genre: Electro-Pop | Label: BMG



Innellea: The Belonging

Der Münchner Producer und DJ Innellea, bürgerlich Michael Miethig, hat in den letzten Jahren zahlreiche Releases über Labels wie Afterlife oder Diynamic vorgelegt und viel Erfahrung gesammelt. Sein neuer Longplayer „The Belonging“ unterstreicht das. Der melodische Mix aus Techno, House und Pop ist super-professionell produziert und arrangiert. Auch die Liste an Features liest sich mit Artists wie Flowdan, CamelPhat, Monolink oder Karin Park nicht schlecht, oder? „The Belonging“ ist jedoch mehr als nur ein Album. Es handelt sich um ein zusammenhängendes Multimedia-Konzept, das auch Singles, Musikvideos, eine Tournee und die kreative Nutzung der sozialen Medien umfasst. Dabei geht es um Themen wie Versöhnung und Zusammengehörigkeit. Kurz: Den Wahnsinn der Jetztzeit zu überwinden. So bleibt uns allen zu wünschen, dass dieses schöne Album diese Kraft auch tatsächlich entfaltet.

Genre: Techno, House | Label: PIAS



Tinlicker: Cold Enough For Snow

Mit einer wahren Riege an Stars geht das niederländische Produzenten-Duo Tinlicker auch auf seinem dritten Longplayer wieder an den Start. So gelang es den beiden Protagonisten Jordi van Achthoven und Micha Heyboer sich die Dienste von namhaften Sängerinnen und Sängern wie Julia Church, Nathan Nicholson (The Boxer Rebellion), Tom Smith (Editors), Cloves oder Brian Molko (Placebo) sowie der Indie-Rock-Band Circa Waves zu sichern. Sie alle fügen sich nahtlos ein in den tanzbaren Mix aus Deep und Progressive House, der auf Hochglanz poliert ... äh ... produziert wurde und larger than life klingt. Alleine die riesigen Hallräume, die sich in Tracks wie „Nowhere To Go“ auftun, sind eine wahre Freude für Sound-Fetischisten. Die Grenzen zwischen Pop und House sind dabei fließend und viele der 13 Tracks haben großes Hitpotenzial. Kurzum: Großes Kino (für die Ohren).

Genre: House, Pop | Label: PIAS

Musik-Fachhändler und Service Guide

00000

DEEJAYLADEN
www.deejayladen.de

Deejayladen Oschatz
Thomas-Müntzer-Str. 4 | 04758 Lonnwitz

Deejayladen Dresden
Alaunstr. 13a | 01099 Dresden

Deejayladen Leipzig
Simildenstr. 2 | 04277 Leipzig

24h im
Online-
Shop

Tel. 03435 9880-10 | www.deejayladen.de

Your FL STUDIO
Community in germany

FL STUDIO_{DE}

90000

th•mann

Musikhaus Thomann e.K.
Treppendorf 30 | D-96138 Burgebrach

Tel.: 09546 9223-0
Fax: 09546 6774

info@thomann.de
www.thomann.de

40000

djs delight
sound & light equipment

Djs Delight – T. Tennagels
Erkrather Str. 4
40233 Düsseldorf

Tel. 0211 - 35 37 21
Fax 0211 - 35 37 23
info@djsdelight.de
www.djsdelight.de

Werbe ab 80 Euro im Beat-Einkaufsführer

Ihre Beraterin:

Yvonne Popall
040/28 51 66 48
y.popall@falkemedia.de

FL STUDIO
und mehr...

www.FLstudioshop.de



Herausgeber (V.i.S.d.P.):
Kassian Alexander Goukassian (kg@falkemedia.de)

Chefredakteur: Marco Scherer (m.scherer@beat.de)

Chef vom Dienst: Mario Schumacher (ms@beat.de)

Redaktion:
Jan Wilking, Philipp Sterczewski, Sascha Blach, Tobias Fischer

Redaktionelle Mitarbeit:
Daniel Bock, Laura Emiliano, Stefan Hofmann, Heiner Kruse, Matthew Mann, Ruben Mantel, Paul Marx, Stefan Molz, Julian Schmauch, Frank Schreiber, Maya C. Sternel, Vera Schumacher.

Redaktionelle Anfragen/Leserbriefe: redaktion@beat.de

Cover-Design & Layout: Ricarda Becker, naujoks-design.de

Verlag:
falkemedia GmbH & Co. KG
An der Halle400 # 1
D-24143 Kiel
Tel. +49 (431) 200 766-0 info@falkemedia.de
Fax +49 (431) 200 766-50 www.falkemedia.de
ISSN 1860-9988
HRA 8785 Amtsgericht Kiel
PhG: falkemedia lifestyle GmbH (HRB 12311 AG Kiel)
Geschäftsführer: Kassian Alexander Goukassian

Redaktion:
siehe Verlagsadresse • Tel. +49 (431) 200 766-766

Datenschutzbeauftragter: Jürgen Koch
s. Verlagsadresse • Mail: datenschutzanfrage@falkemedia.de

Abonnementbetreuung:
falkemedia-Aboservice
Postfach 810640
70523 Stuttgart
Tel: 0711 / 7252-292
abo@beat.de

Mediaberatung:
Yvonne Popall (y.popall@falkemedia.de)
Tel.: +49 (040) 28 51 66 48 • Fax: +49 (040) 28 51 66 49

Anzeigenpreise siehe Mediadaten 2023 unter:
www.falkemedia.de/mediadaten

Produktions- und Druckmanagement:
impress GmbH, Heinz-Nixdorf-Straße 21
41179 Mönchengladbach

Vertriebsleitung:
Hans Wies,
DMV DER MEDIENVERTRIEB GMBH & CO. KG
E-Mail: Hans.Wies@dermedienvertrieb.de

Vertrieb:
DMV DER MEDIENVERTRIEB GMBH & CO. KG
Meßberg 1 • 20086 Hamburg
Telefon: +49 (0)40 3019 1800

Bezugsmöglichkeiten:
Zeitschriftenhandel, Fachhandel, Abonnement

Einzelpreis Euro 6,99
Jahresabonnement: Euro 89,80
Ausland je Ausgabe zzgl. 0,90 €
In den Preisen sind die gesetzliche Mehrwertsteuer und Zustellung enthalten.

Manuskripteneinsendung: Manuskripte jeder Art werden gerne entgegengenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck des Manuskriptes auf Datenträgern der Firma falkemedia. Ein Einsenden garantiert keine Veröffentlichung. Honorare nach Vereinbarung oder unseren AGB. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung.

Urheberrecht: Alle hier veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Reproduktionen jeglicher Art sind nur mit Genehmigung des Verlages gestattet.

Veröffentlichungen: Sämtliche Veröffentlichungen in dieser Fachzeitschrift erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Warennamen werden ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Haftungsausschluss: Für Fehler in Text, in Schaltbildern, Aufbausketzen usw., die zum Nichtfunktionieren oder evtl. Schäden von Bauelementen führen, wird keine Haftung übernommen.
Bei falkemedia erscheinen außerdem die Publikationen Mac Life, DigitalPHOTO, BÜCHERMagazin, So is(s)t Italien, LandGenuss, mein ZauberTopf, KIELerLEBEN uvm.

© Copyright 2024 by falkemedia



ISSN 1866-3737

Spezial: Modular Racks

Modulares Gear ist längst nicht mehr das „frickelige Thema für Nerds“, sondern mittlerweile als Hard- und Software in den meisten Studios zu finden – mit und ohne Rack. Daher wird es Zeit für den ultimativen Überblick! Im umfangreichen Spezial zeigen wir, worauf es beim Case-Kauf ankommt, beantworten die wichtigsten und meist gestellten Fragen zu Modulen und Systemen, sprechen mit innovativen Herstellern und YouTubern, testen aktuelle Must-have-Module und geben dir die besten Patch-Ideen als Download mit.

Test: Behringer UB-Xa

Sechs Jahre und 3,5 Millionen Dollar hat Behringer in die Entwicklung seines zweiten polyphonen Synthesizers gesteckt. Dafür hat der Nachbau des legendären Oberheim OB-Xa aber auch mehr zu bieten als das Original: Neben USB und MIDI gibt's 16 statt 8 Stimmen, polyphonen Aftertouch und eine Modulationsmatrix. Aber bietet der UB-Xa auch den Signature-Sound des Originals und wie schlägt er sich im Vergleich zum 4mal so teuren OB-X8?

Interview: Chelsea Wolfe

Die US-amerikanische Ausnahmekünstlerin Chelsea Wolfe hat in der Vergangenheit unterschiedlichste Stilrichtungen wie Post-Rock, Gothic, Drone und Folk in ihre ungewöhnliche Musik integriert. Auf ihrem neuen Album „She Reaches Out To She Reaches Out To She“ experimentiert sie zunehmend mit elektronischer Musik und hat auch in puncto Produktion eine interessante Reise hinter sich, weshalb wir die Gelegenheit nutzten, sie dazu zu interviewen.



Test: Teenage Engineering EP-133 K.O. II

Ein schicker Tischrechner für 3.000 €, so die erste Vermutung einiger Foristen bei einem Blick auf den neu vorgestellten EP-133 II. Durchaus nachvollziehbar nach den jüngsten Produkten der schwedischen Design-Liebhaber, aber in diesem Fall besinnen sich TE zurück auf ihre Wurzeln und siedeln den mobilen Sampler, Sequenzer und Composer sowohl in Ausstattung als auch Preis (349 €) zwischen ihrer Kult-Groovebox OP-1 und den günstigen Pocket Operatoren an. Internes Mikrofon, Lautsprecher, Batteriebetrieb, Pads, Effekte und ein großes Display, das sieht nach einer Menge Spaß bei der nächsten Jam-Session aus.



Inserentenverzeichnis 03 | 2024

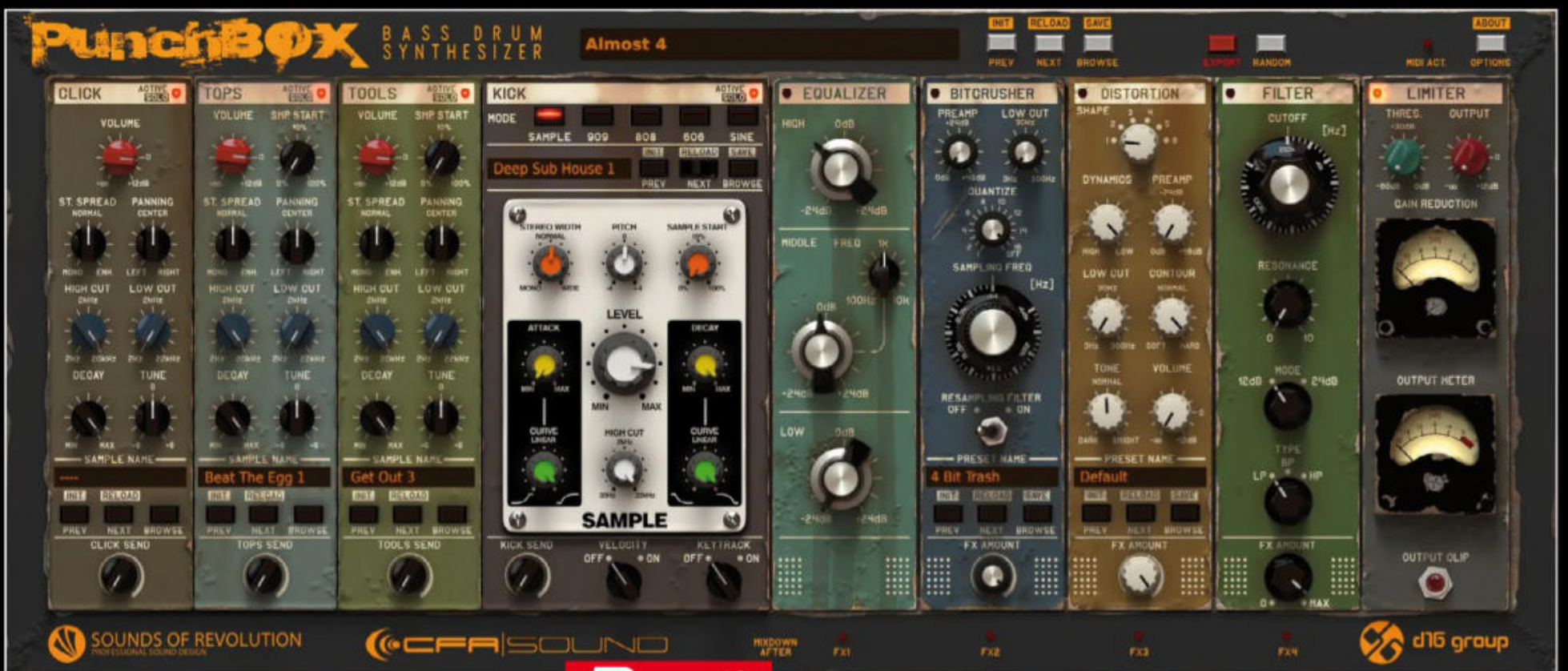
elysia 012-013
FabFilter 015
falkemedia 046-047,
..... 083

IK Multimedia 029
Pro Light & Sound 005
Sound Service 026-027,
..... 084

Tascam 037, 067
Tomeso 002
u-he 053

JETZT BEAT ABONNIEREN

... und die **d16 Punchbox** kostenlos erhalten!



Was kommt dabei heraus, wenn ein renommierter Software-Hersteller und gefragte Sounddesigner gemeinsame Sache machen? Die eindrucksvolle Antwort ist der Bassdrum-Synthesizer PunchBOX, der die exzellenten Drum-Module und Effekte von D16 auf die Club-erprobten Samples von Sounds Of Revolution und CFA-Sound treffen lässt. Das Plug-in ist modular aufgebaut, es lassen sich vier Klangquellen kombinieren. Der Kick-Generator spendiert den „Bauch“ der Bassdrum, zur Auswahl stehen TR-909, -808, und -606-Modelle, ein flexibler Sinusgenerator sowie eine Sample-basierte Variante. Jedes Modul bietet umfangreiche Einstellmöglichkeiten und lässt sich chromatisch spielen.

Ein Must-have für Kicks in Styles aller Art!



Prämienabo hier bestellen:

Web: www.beat.de/jahresabo

Tel: 0711 / 7252-292 Artikelnr.: BE00PLU22





PROFESSIONAL MONITOR | TRIO6

Die neue Trio6 profitiert von Focals Expertise und neuesten Technologien, um noch mehr Details, Präzision und Transparenz in Ihr Studio zu bringen. Neue innovative Lautsprechertreiber, Dual-Focus-Modus, abschaltbare Standby-Automatik, große Bassreflexöffnung und ein verstärktes Gehäuse sind die Hauptmerkmale dieses vielseitigen Arbeitsgeräts und seiner kompromisslosen Leistung. Verlangen Sie das Beste. Wählen Sie die Trio6.

Only sound, nothing else.

MADE IN
FRANCE
www.focal.com

Exklusivvertrieb in D, A, BE, CH, CZ, DK, EE, HU, LT, LU, LV, NL, SK, RO:
Sound Service European Music Distribution | www.sound-service.eu

sound service 40 YEARS
EUROPEAN MUSIC DISTRIBUTION